UCG

XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | STEAM

次世代 专辑 VOL.17

NEXT GEN SPECIAL

-独占强作-

精灵与萤火意志

-跨界特攻-

圣剑传说3 玛那的试炼

典藏级精华攻略集合

毁灭战士 永恒

生化危机 3 重制版

次世代 专辑 VOL.17
NEXT GEN SPECIAL

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面游戏：精灵与萤火意志
封底游戏：极乐迪斯科

特别策划

2 从守序善良到混乱邪恶——Massive 工作室的“黑化”之路

6 ZA/UM——来自数字化国度的艺术家和他们的“极乐迪斯科”

100 相似相“容”——《生化危机》系列主要角色脸部模特介绍

跨界特攻

23 圣剑传说3 玛那的试炼

57 毁灭战士 永恒

78 海贼无双4

89 怒之铁拳4

109 生化危机3 重制版

126 生化危机 抵抗

独占强作

150 精灵与萤火意志

蒸汽世代

11 极乐迪斯科

188 战争机器 战术小队

成就奖杯堂

170 XGP成就神作推荐

174 野蛮星球之旅

178 捉鬼敢死队 高清复刻版

184 天外世界

UCG 专辑 赤焰　光盘导视▼

—游戏评测—

《生化危机3 重制版》评测
《生化危机 抵抗》评测
《毁灭战士 永恒》评测
《精灵与萤火意志》评测
《最终幻想VII 重制版》评测

—特别收录—

《生化危机 抵抗》吉儿游玩演示
《最终幻想VII 重制版》最高机密极限挑战
《最终幻想VII 重制版》全召唤兽&极限技演示

从守序善良到混乱邪恶

——Massive 工作室的“黑化”之路

文 十大恶劣天气　编 三味线　美编 01

“有些人活着，他已经死了。有些人死了，他还活着”。

这句出自臧克家为纪念鲁迅诞辰一百周年而创作的《有的人》中的诗句，对于游戏业曾经出现过的工作室，也同样适用。

在数字娱乐进入工业化生产时代之后，许多曾经用鲜明创意打动过玩家们的小型开发团队，都不可避免地被行业巨鳄吞噬。为了生存，它们身上曾经的桀骜不驯和创意功夫，也必然会被资本的力量慢慢消磨，最终惨遭“工作室杀手”的屠戮。虽然它们死了，但其精神依然通过那些曾经打动我们的作品，永远地活在玩家的心中。

而有的工作室，虽然在资本杠杆的加持下获得了物质层面的飞速发展，拥有了上万平米的办公楼，数百人的规模和 AAA 级作品的开发权限，但却失去了产品的主导权，甚至丢失了往日的灵魂，只剩下了一块貌合神离的招牌。

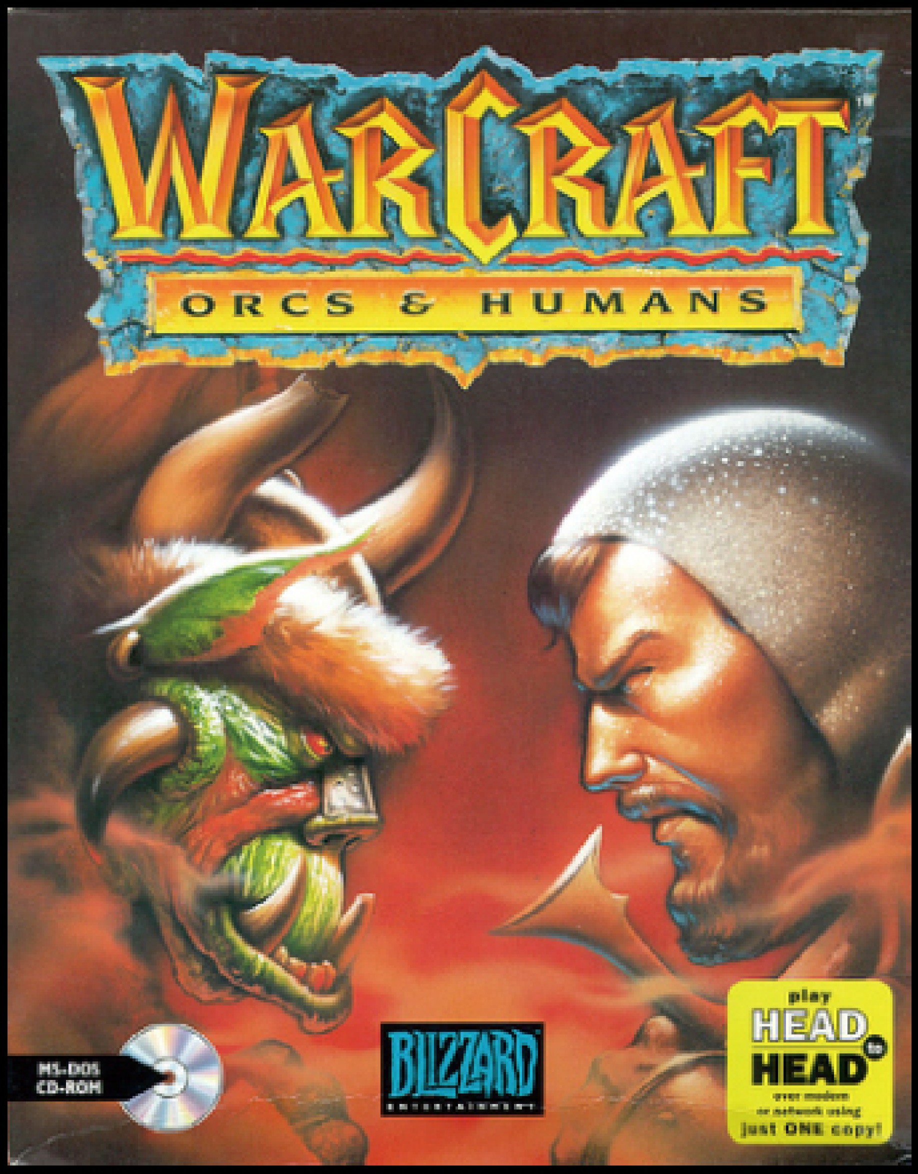
显然，正在因为《全境封锁 2》一系列运营问题而处于风口浪尖上的 Ubisoft Massive，属于后一种。

下面，就让我们通过这个工作室的产品，来回顾一下这个曾经被无数军事题材 RTS 爱好者顶礼膜拜的团队，是如何一步步在玩家心目中走向了“死亡”。

小小的初创者，大大的梦想

1997 年，瑞典人马丁 · 沃尔菲兹（Martin Walfisz）在斯康纳省首府马尔默创办了 Massive 工作室。在出租房的小隔间内，七名合伙人开启了一个宏大的构想：制作一部可以撼动世界的即时策略游戏。

在当时，RTS 游戏尚处萌芽状态，市面上能够玩到的同类项作品无外乎 Westwood 旗下的《沙丘 2》和《命令与征服》。马丁 · 沃尔菲兹敏锐地察觉到这种高度依赖“键鼠”操控的游戏形态，必将在 PC 平台上兴起。然而，如果简单地做一部仿品，必将步入 1994 年《魔兽争霸》初代的后尘，很快就被人遗忘。一个初创团队想要“Change the World”，就必须开创一个全新的标准。Massive 的目光，投向 3D 硬件图形技术的第一轮进化。



▲日后的RTS之王——暴雪，1994年也只能出品《魔兽争霸》初代这样的山寨游戏。

就在 Massive 创办的同年，3dfx 公司于推出的 Voodoo2 显卡即将为 PC 游戏带来一场多边形革命。然而即时策略游戏开发者对它的态度，却普遍持谨慎乐观态度。一方面是因为传统 RTS 在当时的发展远远没有到头，另一方面则是因为市售显卡的 3D 性能根本无法满足 RTS 玩家喜闻乐见的“同屏乱战”表现。

将 RTS 从“2D”简单粗暴的转入“3D”，必将面临操控单位数量不足、战斗激烈程度下降、画质劣化等一系列的问题。对于 3D RTS 的设计师而言，能选择的道路，要么是像《家园》那样另辟蹊径，引入“真三维”太空环境下，要么就是像《横扫千军》那样，为了保留大场面和传统 RTS 的游戏机制而对画面做出大幅度妥协。无论怎么走，最终都免不了在一大批画质精美、系统成熟的 2D RTS 的冲击下成为小众。

▲Relic的《家园》让我们第一次见识到了真正意义上的“3D策略游戏”。

3D 即时策略的标准制定者

用今天的眼光来看，Massive 的处女作——诞生于 2000 年的《地面控制》只能算是《盟军敢死队》式的 RTT（即时战术），而非《命令与征服》式的 RTS（即时战略）。然而又不能否认的是，日后火爆的“地面”题材 3D RTS——如《战锤 40k》《英雄连》《家园：卡拉克前传》《光环战争》等等，几乎无一例外地采用了《地面控制》所制定的标准：

· 它放弃了采集资源、建造工厂、生产单位等传统元素，仅提供给玩家少量的单位，依靠精妙的配合来获取胜利。

· 战斗开始前，玩家可以挑选自己青睐的兵种和能力组合，但在战斗进程中获取补充兵力相当困难，你只能靠有限的单位完成任务。

· 为了鼓励玩家主动探索配合和操作的乐趣，不同作战单位的特性差异明显，还可以定制各种特技。关卡结束后存活的单位可以获得经验值，以更强的姿态进入下一关，让玩家始终致力于培养一只规模虽小但能力全面的尖兵部队。

▲地形对于火力投射的影响极大。

· 单位操控使用小队编制，移动、攻击等指令均以小队为单位，系统预设了大量的阵型和应对策略，默认开启的友军误伤，更是让玩家在排兵布阵时慎之又慎。

· 3D 化不仅仅是单纯的视觉效果，地形对于单位的作战效能影响极大。步兵可以爬上载具难以到达的山坡，利用反斜面躲避火力，利用对方坦克的死角直接发动致命的攻顶；高地可以完全发挥火力优势，控制周边大片地区；自行火炮可以发动超视距远程攻击，也能利用曲射弹道收割近在眼前，但直射火力够不着的敌人。

除了上述标准所赋予的超高完成度以外，《地面控制》成功的另一个“天时”，则是源于当时 3D 图形硬件的快速普及。2000 年，TNT 和 Voodoo 系列 3D 加速卡已经成为了装机标配。即便是板载 4M 显卡，应付这款游戏也绰绰有余。在玩腻了“红警”的满屏坦克海、“星际”的人、神、虫乱战以及“帝国”的刀光剑影之后，一部用多边形堆砌而成的“小清新”RTS，自然引发了玩家们的兴趣。

Massive 的一鸣惊人，除了作品的优秀素质以外，还有发行运作过程中所积累的良好口碑。在 Massive 的强烈要求下，发行商雪乐山将本作首部资料片《黑暗阴谋》以“半卖半送”的方式推向市场。新玩家以原价购买《地面控制合集》（Ground Control Anthology）就能玩到原版和补充内容。至于老玩家，只需要提供 CD · Key 外加 5 美元快递费，就能免费获得一份资料片。多年后在《冲突世界》资料片《苏联进攻》的发行过程中，Massive 同样采用了“加量不加价”的形式，为自己赢得了“业内良心”的美誉。

军事题材 RTS 的体验巅峰

在《地面控制 2》发售之后，Massive 并未继续这部明显“留白”的作品，而是开启了全新的原创品牌——以“第三次世界大战”为背景的《冲突世界》。

单从游戏性角度来说，《冲突世界》应该算是《地面控制 2》的加强版：本作延续了后者的增援系统，将其细分为了兵力资源和火力支援两种资源。兵力资源来自于己方部队的伤亡，一旦单位被消灭，就会转化为等价资源供玩家再次呼叫，从而始终将本方单位的数量控制在上限以内。但由于资源的回收和后援的抵达之间存在一个真空期，因此看似“没有任何实际损失”的这个全新系统，实际上对玩家的策略运用提出了更高的要求。

火力支援点用于发动《地面控制 2》中的“后方支援”，但种类和视觉效果得到了大幅度提升：小到迫击炮，大到远程榴弹炮、集束炸弹、空气燃料炸弹，乃至战术核弹这一级别的火力，只要资源够，就可以随时发动。在释放这些“大招”时，也绝非一古脑丢下去乱炸一通了事，玩家需要根据战场的具体情况，选择最为合理的支援种类和支援方式：

面对躲藏大量步兵的小镇，再也没有比凝固汽油弹更合理的解决方案了；在狭窄环境下防守敌方大股装甲部队的冲击，玩家调用一波 A-10

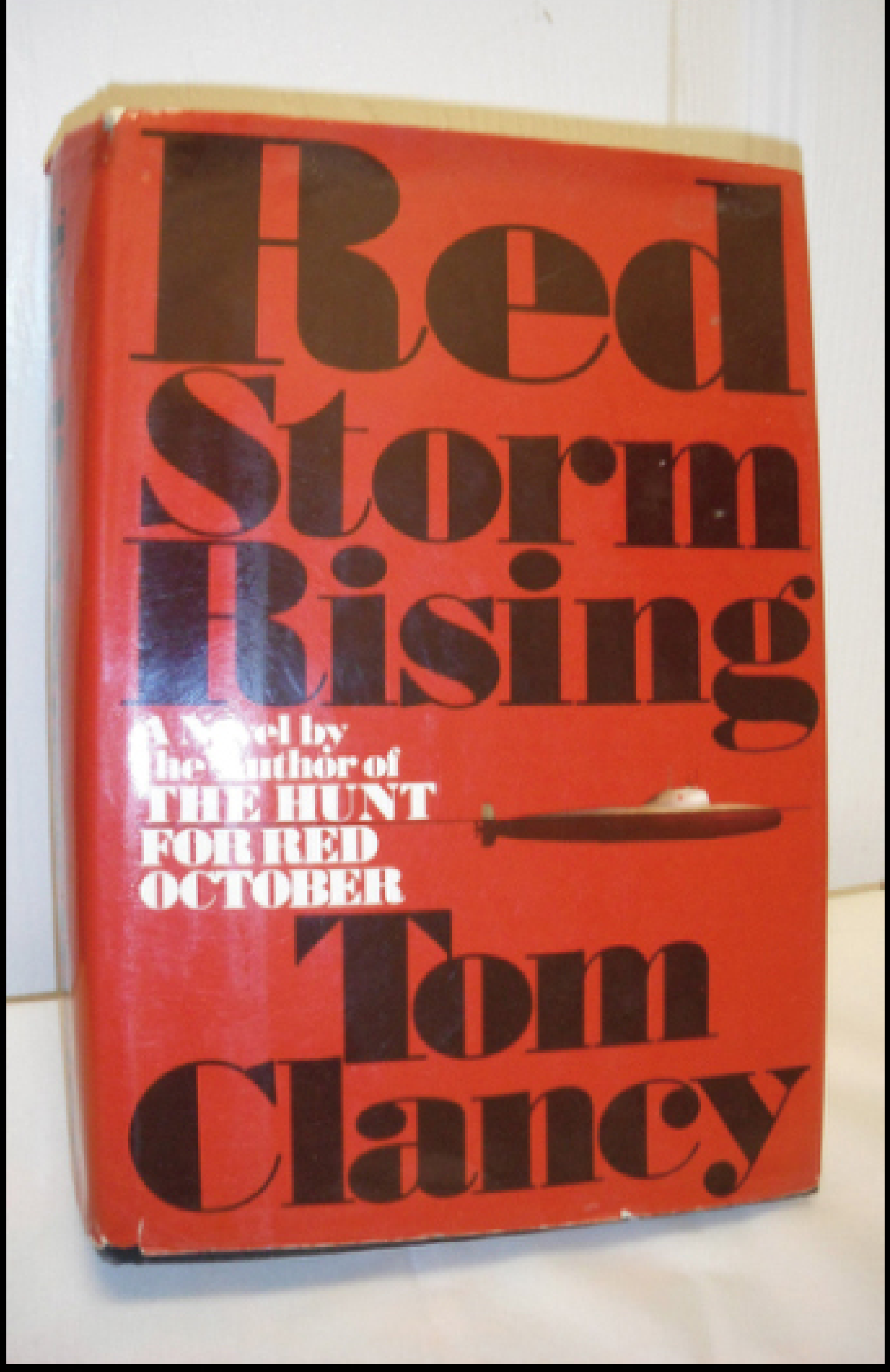
▲这样全景式的现代战争场面，过去只能在臭军迷的梦中才出现过。

的机炮攻击，解决呈直线状拉开的一线敌人，再配合一次纵深轰炸，便可以瞬间清场。哪怕只剩下一支步兵部队，只要后方的火力储备够，一样可以发挥其炮兵观测员的职能，将敌方大部队炸得鸡飞狗跳。

事实上，游戏中玩家始终面临敌众我寡的问题。攻防战术的实现，靠的是“火海”而不是“人海”。“火力猛就是可以为所欲为，火力弱只能寸步难行”，这也是对现代战争形态最为本质的反映。

本作使用的“MassTech+”引擎，同样也是《地面控制 2》的升级版，在表现上的确配得上 Massive 所宣称的“用 RTS 玩出 FPS 感觉”的承诺。作为首批 DX10 游戏，《冲突世界》支持体积光和体积云，粒子效果比《地面控制 2》更上一层楼。场景和兵种模型足以媲美同期的第一人称射击游戏，且可以在极限缩放的状态下供玩家 360 度无死角地把玩。

从整体到细节，《冲突世界》呈现了无与伦比的战场感官：运输机在进入战区后自动释放红外干扰弹，在天空留下耀眼的光芒。召唤远程炮兵的重型火炮弹幕，配合空气燃料炸弹对目标区域实施的毁灭性密集打击，原本茂盛的果园林地、西欧小镇瞬间化为一片焦土……即使用今天的眼光来看，这部诞生于十三年前的游戏，其画面也



▲《红潮风暴》由汤姆·克兰西与拉瑞·邦德共同创作。

足够震撼。

当然，与之后诞生的军事模拟向 RTS——如 Eugen Systems 的“《战争游戏》系列”相比,《冲突世界》在模拟度和竞技性方面都有很大的差距，但它依然无愧于迄今为止综合体验最好的同类型作品——这完全归功于本作出色的剧本和炉火纯青的叙事手法。

其实，早在《地面控制 2》中，Massive 就开始苦练“讲故事”的内功，2 代的剧情整体水准也的确明显高于初代。但由于塑造的角色太多，最后反倒没有给玩家留下多少印象，叙事节奏也显得拖拉。在《冲突世界》筹划阶段，Massive 请到了《红潮风暴》合作作者拉瑞 · 邦德为本作撰写剧本。游戏故事在小说美苏欧洲大战的基础上，增加了苏军趁美军国内兵力不足之际偷袭其本土的内容。

客观来看，《冲突世界》的剧情存在严重的新意不足，因为类似情节不知道多少次在影视和游戏的世界中上演，尤其是对从“红警”转投而来的玩家来说更是如此。然而，Massive 就是硬生生的把一个听得耳朵长老茧的故事，说得让人欲罢不能。

它的诀窍，就在于第一次将视角从以总统、将军为代表大人物，下沉到了普通人的身上。常识告诉我们，一部波澜壮阔的战争画卷，是不可能靠几个天生带挂的主角搞定。“历史是由人民书写的”，精英阶层、基层士兵，乃至是普通平民，都有自己要做的事情。尤其对于“炮灰”而言，哪怕天生的命运就是被牺牲、被抛弃，用无数的生命为大人物们的伟大理想换来一丁点的希望，他们依然值得“本为同根生”的我们去铭记，去称颂。就像《谍影重重》原著小说作者罗伯特 · 勒德拉姆（Robert Ludlum）所说的那样——“真正璀璨的珠宝并不是石头，而是鲜活的血肉”。相对大人物们的“谈笑间樯橹灰飞烟灭”，《冲突世界》中这群没有任何主角光环的美苏战士和基层指挥官的故事，对于同为草根的我们而言，又何尝不是一部史诗?

▲每一个角色都能立得住，都散发着人性的光芒。

即便将《冲突世界》当成是一部战争大片，对于专业的影视编导而言，它也有着深刻的借鉴意义：故事并没有按照脸谱化的思维把美军塑造成高大全的模板，反而把坑害友军、误杀平民、官僚主义等负面问题统统暴露了出来。同时也没有像同类型作品那样将敌对（苏方）人物描述成思维僵化、政治狂热、作风粗暴的红色妖魔，尽可能从人性的角度来建立与玩家的情感链接。

在剧情结构上，它使用了两种对于 RTS 游戏非常少见的叙事方式——倒叙和插叙，用“过去”来交待人物“现在”行为、性格的成因，同时留下了足够多的悬念，让玩家时刻关注剧中人的命运发展。资料片《苏联进攻》更是非常巧妙的将新增的苏方视角同原作的美军故事线向交织，形成了一股“形散神不散”的合力。

把带入感和沉浸感升华到如此高度的游戏本来就不多，更何况是 RTS 这个原本就不擅长讲故事的类型，《冲突世界》的发售，标志着 Massive 的 RTS 在叙事层面已经达到炉火纯青的级别。

然而此时就连 Massive 工作室自己也想不到的是，在自己的到达巅峰之际，一场灭顶之灾已经悄然到来。

▲班农是WiC中最为出彩的一个角色，在游戏开始之初，他是以一个面目可憎、眼高手低的胆小鬼的形象登场的。

雪乐山时期的 Massive 之所以在产品线上拥有充分的自由度，甚至在发行上都有话语权，除了自身的超强的产品力以外，更重要的是当时传统 RTS 市场的火爆。所以可以逼走“水雷厂（Relic）”的雪乐山，自始至终都不敢动他们一根汗毛。

然而在雪乐山和动视合并成立动视暴雪之后，即时策略游戏的辉煌已经一去不复返，Massive 从一家拥有核心竞争力的公司，迅速沦为了一根鸡肋。2008 年，Massive 被当成“不良资产”挂牌出售，接盘的 Ubisoft 将这家昔日的明星工作室迅速拼装到了自己的年货流水线上去。

从此以后，Massive 就从一个“我的地盘我做主”的创意工坊，沦为了一只标准的“社畜”。

无法摆脱的“社畜”宿命

微软、SIE、动视，乃至是有“工作室杀手”的 EA 对于旗下的开发组，至少还有不同程度的自主权。比如在完成母公司分发的项目之后，可以有自研项目，前景看好的还能获得东家的资助。

然而在实施集团化运用的 Ubisoft 看来，手下的团队均是无条件执行高层指令的流水线环节。无论是蒙特利尔、魁北克，索菲亚、基辅，这些所谓的“育碧工作室”实际上都是分公司性质。每个财年开启之后，总部会把项目按照规格大小分发给旗下对应的分公司，比如 AAA 作品一般都是由 Tier 1 级别的蒙特利尔、巴黎和多伦多分布担任。其他团队在负责二、三线项目的同时，还要为大作打杂，像 Ubisoft 成都工作室，就专门从事 DLC 的开发。所以育碧的游戏开发效率极高，3A 年货和沙箱 FPS 套娃一年就出好几个。

但反过来说，全球化开发难免会由于协同和不同工作室的水平差异而出现质量问题，目前 Ubisoft 游戏 Bug 满天飞且越修越多的奇景就是明证。此外，由于缺乏自主性，一个工作室不但无法从事自己擅长的领域，而且游戏题材的频繁更换也无益于制作经验的积累。这种弊端，对于 Massive 这种“专精型”创意团队而言是毁灭性的。

果不出所料，由于当时的 Ubisoft 已经拥有了《末日战争》（Endwar）这款军事题材 RTS，对相关市场的前景也不看好，所以他们停掉了 Massive 的一切自主项目。

在这种情况下，虽然改组后的 Ubisoft Massive 搬入了六层红砖楼房，人员迅速扩充到了 130 人规模，无论是工作还是休闲条件都得到了极大改善，但很多老员工依然陷入了焦虑。2009 年 3 月，Martin Walfisz 带着万般无奈离开了自己一手创办的公司，随后引发了原班人马的离职潮。这个局面，其实是 Ubisoft 希望看到的，高层迅速以“抓壮丁”和“空降高管”的方式全面接管了这个不听话的新成员。层次不齐的人员素质和糟糕的磨合，也直接导致后来的《全境封锁》耗时八年才开发完成，期间多次沦落到

▲被Ubisoft收购之后Massive获得的第一个项目，居然是《阿凡达》这种圈钱之作……

▲和预告片大相径庭的实际画面和内容，为本作赢得了“全境缩水”的恶名。

了因为资金链断裂，行政人员不得不四处拉投资的窘境。

作为一个汇聚着诸多营销话题的作品，《全境封锁》在开发阶段就吸引到了足够多的眼球。2016 年 3 月 8 日游戏发售后首周就创下了三亿美元的销售记录，简直可以同 Rockstar 的大作相提并论。然而一个月后，在线人数就开始了急剧减少。到了同年 6 月，已经流失了 95% 的玩家。

如此程度的断崖式下跌，说明游戏的问题出在“根”和“本”上面。

虽然现在的我们早已知道《全境封锁》是一部用 TPS 之表行《暗黑破坏神》之实的“缝合怪”，商店页面也写的明明白白的“Action Shooter RPG”，游戏发售之前还有免费的 Open beta 来给人试水，给 Ubisoft 扣“欺诈消费者”的帽子也的确是有失公允。但即便是当初带着“团队战术射击拯救纽约”预期的玩家能够转过这根筋，接下来也要面临异常纠结的体验：如果要玩刷子游戏，同样师承“大菠萝”的“《无主之地》系列”有有丰富的技能树与多变的探险体验。要玩 TPS，《战争机器》有惊心动魄的中近距血肉搏杀和货真价实的掩体战术。在《全境封锁》两种游戏形态不仅没有实现“1+1=2”，相反却在相互干扰，在加上完全失控的数值系统，制造了“我打敌人时是 RPG，敌人打我时是 FPS”的奇葩体验。

不仅仅是游戏类型，甚至游戏到底是传统线上模式还是 MMO，Massive 自己都没有拿出一个明确的方案。前 30 级十几小时的游戏时间都是剧情驱动的单机和弱 PVE 环节，30 级后突然告诉你要组队刷装备做收集了。那么前十几个小时的单机练出来的 30 级意义又是什么？就连刷到好装备的真正目的，Massive 似乎也不大懂，在他们看来，“装备毕业”就是游戏的结束。为了留住玩家，就刻意降低“高级货”掉落的几率，全方位地给玩家添堵，全然不知高级装备是为了更多的乐趣而服务。“为刷而刷”的乏味玩法，恰恰反映出其核心内容的匮乏。

就连 MMO 游戏维持用户黏性最基本的方法，Massive 似乎也不大明白。在他们的理解下，让玩家“肝”下去的方法，就是不断削弱玩家，然后对敌方 NPC 的数值进行暴力堆砌，以为无数次的吃瘪反倒能够激发用户继续挑战的欲望。虽说有挑战是好事，可“全境”跟“只狼”是两回事，更何况被各种奇葩 NPC 数值碾压根本也谈不上任何挑战。玩家被这些窒息操作折腾的死去活来，热情和耐心也在不断被消磨。

这种宛如人格分裂般的用户体验，最终带来了如下的流失走向：

1. 玩家打不过怪→买外挂→高级装备入手→进暗区→不玩了

2. 玩家熬过 30 级→适应了 RPG 的本质→暗区被外挂虐了→买外挂对刚顺便欺负其他玩家→不玩了

相对刚完几分钟就觉上当受骗，干脆选择退款或者掰盘、删游戏泄愤的玩家，实际上上面这两种被游戏规则折磨得遍体凌伤，最终被倒逼进行“劣币驱逐良币”的反抗，造成用户以几何状的规模加速出逃。难怪有人说，靠《全境封锁》赚到大钱的不是 Ubisoft，而是卖挂的……

如果说《全境封锁》的溃败来自于游戏设计层面，那么 2 代近期引发的问题，则证明了 Massive 在开发、公关等各个领域都陷入了“混乱邪恶”的状态：玩家的意见与建议，对于他们而言根本一文不值 。他们脑子里面想的始终就是如何将玩家“留”——确切的说是“困”在游戏中。

瞧，发现什么好用，什么组合有效，马上就削弱什么，实在搞不定就归类为 BUG 彻底删除。一方面不停的指手画脚，说什么“这不符合我们的预期”，对玩家的创意玩法横加限制，另一方面又抱怨玩家的玩法不够“多样化”，总而言之就一句话——“不是我产品有问题，是你们打开的方式不对”。大批玩家加入“卡 bug”的队伍，本质上是游戏核心群体经受制作组长期折磨之后的一次集中爆发。

Massive 本可以利用这次机会提升游戏口碑，改善和用户群的关系，遗憾的是他们却选择用最粗暴，最愚蠢的方式搞砸一切——开始大规模封档、让品牌公关经理在玩家社区中公然怼天对怼地怼一切……脑子里面想的根本不是解决问题，而是赶快解决提出问题的人。

幸好他们是卖游戏的，不是造洲际导弹的，否则世界大战都可能打起来了……

结语

Massive 曾经是深受玩家爱戴的明星工作室，他们潜心于游戏品质和体验，始终从玩家利益出发。在普遍把玩家当韭菜的游戏业，这样的团队仿佛是一位遵从“守序善良”的古典英雄。

而如今拥有 600+ 的开发者队伍的 Massive，虽然在体量上做到了当初这块招牌的字面含义，但却早已失去了灵魂。大资本的压榨、自身不擅长的“命题作文”……这些客观原因固然存在，但更重要的问题，出自他们的“三观”：一个工作室，可以做出不尽如人意的产品，可以让支持自己的玩家们失望，但一旦忘记了自己的服务对象，甚至走上同消费者公然为敌的道路，他们即使还活着，但实质上已经和死了没有什么两样。

▲为了突出《冲突世界》特别收藏版的纪念意义，Massive甚至往里面放了一块柏林墙的碎片。

ZA/UM 来自数字化国度的艺术家和他们的“极乐迪斯科”

文 以佚之名
编 仲夏
美编 NINA

我们所熟知的游戏人故事，有不少是自小接受游戏启蒙，建立人生志向后努力学习，最终将梦想照进了现实；当然也有半道出家的人才，如美术出身的宫本茂，做地产中介出身的高桥宏之（代表作“《光明》系列”和“《黄金太阳》系列”）等等，而他们往往由数个艺术家在一帮游戏专业从业人员的辅助下构建有趣的游戏世界，这种事并不夸张。今天我们来认识一家总部位于伦敦，但是诞生于东欧小国爱沙尼亚的优秀游戏制作团队——ZA/UM。这家工作室的传奇之处并不仅仅在于他们出身游戏产业贫瘠的爱沙尼亚，也不止于他们那个特别的名字，更重要的是绝大部分员工起初甚至都不是正规的游戏开发人员。但就是这样一间工作室，却在2019年凭借着首部作品《极乐迪斯科》在TGA上横扫最佳角色扮演游戏、最佳独立游戏、最佳叙事三项大奖……这些特殊的经历如何相互纠集、成就传奇，值得娓娓道来和细细品味。

斜杠青年的创作之路

在数字化时代，“/”（Slash，斜杠号）可以说是最为常见的电脑符号之一，不过随着社会的发展，“/”日益成为我们生活中常见的符号之一，衍生出更多的含义，甚至成了一家游戏开发商——ZA/UM——名字里的一大亮点。

我们看过许多种给工作室命名的方式，无论是以缩写的方式（如S.N.K），还是负责人的名字命名（如小岛工作室），抑或是利用老板的奇思妙想来命名（例如沃伦·斯派克特的“奇点工作室”），却是很少看到使用“/”用于游戏开发商的命名之中。

“这个‘/’看起来相当酷，它看起来就像是一个已经被证实存在的、重达八吨的高科技产物。”ZA/UM联合创始人罗伯特·库维茨（Robert Kurvitz）如此解释道。当然他还补充到在俄语里，这个名字有“从思考而来”（from the mind）和“为了心灵”（for the mind）等意思，“这看起来很有文化内涵。”

这个带有极端个性和富有诗意的名字，其实源于一群文化艺术工作者的创意。

确实，ZA/UM内部就有许多这样的艺术家，当中的灵魂人物库维茨更曾作为一位摇滚音乐人而活跃。以音乐人的身份成为游戏制作人的例子并不多，较为知名的有开发《光之继承者》的古代祐三。库维茨最初是一支名为Ultramelanhool的朋克摇滚乐队的主唱，有过一些当地流行的单曲。但很显然，他们和皇后乐队、魔力红等知名乐团差远了，也自然和富有沾不上边。

摇滚乐队成员往往给人一种抽烟酗酒、与贫穷为伍的刻板印象，而这群艺术工作者正是其中的代表。这群高中肄业的年轻人，整天叼着香烟、身上充斥着酒精催发的荷尔蒙气味，成群结队地在灰

（本文部分素材来源于Gamesrader、escapistmagazine、Rezzed独立游戏展专访以及ZA/UM的官方开发日志）

色的东欧建筑群间穿梭、游荡。相比起俄国作家笔下的“多余人”，他们更像是郁达夫笔下的“零余者”——袋里无钱、心头多恨。

当然，他们在乐队生涯中并非一无所获。地下摇滚音乐中夹杂着多种文化而又直抒胸臆的歌词，给予了他们很好的“政治思想教育”，这为他们日后的创作埋下了种子。

▲Ultramelanhool的几位小伙子。

酒精下诞生的艺术文化团体

关于 ZA/UM 的诞生，可以追溯到 2005 年在塔林的那个酒醉正酣之夜，这些志同道合的人坐在一起，享受着知名 DJ Tiesto 的《Adagio For Strings》带来的强烈震撼。高中就辍学的他们意识到自己是时候需要做出改变，就像时下许多寻求副业乃至“斜杠生活”那样，他们要探索更多元的生活方式，而他们的追求可能更高一点，他们渴望在平凡庸俗的生活中找到一个突破口，让世界听到他们的声音。

于是他们组成一个各式各样艺术工作者共同参与的团体，开展了一场文化艺术运动——他们一起创作音乐、小说和画作，尽管他们都是辍学者，但这并不代表他们就不爱学习。恰恰相反，库维茨的父母本来就是当地颇有名气的艺术家，从小的耳濡目染，他们只是想用更多的时间去读自己喜欢的书、对社会和人生进行深度思考。

尽管他们的创作经常遇到失败，但是作为一项艺术运动而言还是得到了不错的反响。随着加入他们的人越来越多，这个团队也逐渐成形。2009 年，库维茨为这项文化艺术运动开办了专门的网站——ZA/UM，并让其成为了舆论阵地，如今则是演变成他们企业的官网。

ZA/UM 成员们经常一起探索新的领域、一起和其他团体深度交流，一起玩芬兰出品的盗版《龙与地下城》（以下简称 D&D）游戏——这是很重要的节点。在游戏史上，D&D 可以说是一个极为特别的存在，他们虽然起源于纸笔之间的 TRPG，但是其庞大的世界观和规则影响了诸多艺术领域。这种玩法与库维茨的艺术倾向不谋而合。而正是因为这种共同爱好，为后来《极乐迪斯科》的发展提供了充足的土壤。

▲《异域镇魂曲》封面与其主创克里斯·阿瓦隆。

在此之上，他们，尤其是库维茨对于由 D&D 的世界观下改编的游戏《异域镇魂曲》推崇备至，“朋克乐队陪伴我直到二十七八岁的年纪，而克里斯·阿瓦隆（Chris Avellone，《异域镇魂曲》的主创）则陪伴我度过了 29 岁（2013 年）之后的人生，他们是我所得到的两个最大助力。”库维茨这样评价自己的“职业生涯”。

在《异域镇魂曲》中，主角在冰冷的停尸间醒来并失去了绝大部分记忆，为了找回记忆而开始了探索生命的旅程。是不是感觉到了《极乐迪斯科》开场时的既视感？这种若有若无的相似之处在游戏过程中经常会显现。借鉴不是重点，更重要的是从《异域镇魂曲》之中，他们懂得了如何在 D&D 的世界观基础上进行深度的自我定制，“魔改”出属于自己的内容、在 D&D 中做了一些反传统的设定，游戏里不再是精灵与矮人，而是轰鸣的汽车与头戴礼帽的绅士，类似于蒸汽朋克风格但又不是单纯如此。此外他还从 19 世纪的现实主义小说和“《博德之门》系列”里面取得灵感，这些理念除了引申成游戏设定，还衍生出一部与《极乐迪斯科》息息相关的小说。

从写书人到游戏人的转变

偶然的机会下，库维茨遇到了一位名叫考尔·肯德（Kaur Kender）的小说家，他不仅是个出色的作家，还是一个不错的财富管理者。在库维茨的帮助下，肯德戒掉了自己的酒瘾。

身为 D&D 资深玩家的库维茨记录着自己在游戏中的点点滴滴，花费五年的时间构筑了一个独特的世界观和故事，并将其写成了小说《神圣而可怕的空气》。虽然该书在肯德的帮助下得以出版，但是销量只能以惨淡来形容。五年苦心孤诣的小说，最终仅售出了一千本左右。纵使某些网站上 4/5 的分数也算是对该书一个不错评价，但在读者之间遇冷的主要原因，还是因为小说中夹杂了庞大且晦涩

的哲学思想和政治观点，让人望而却步。这种来自读者的反馈令库维茨难以自拔，苦心创作遇冷、屡屡的失败和困顿的生活，让他终日沉迷在酒精之中。

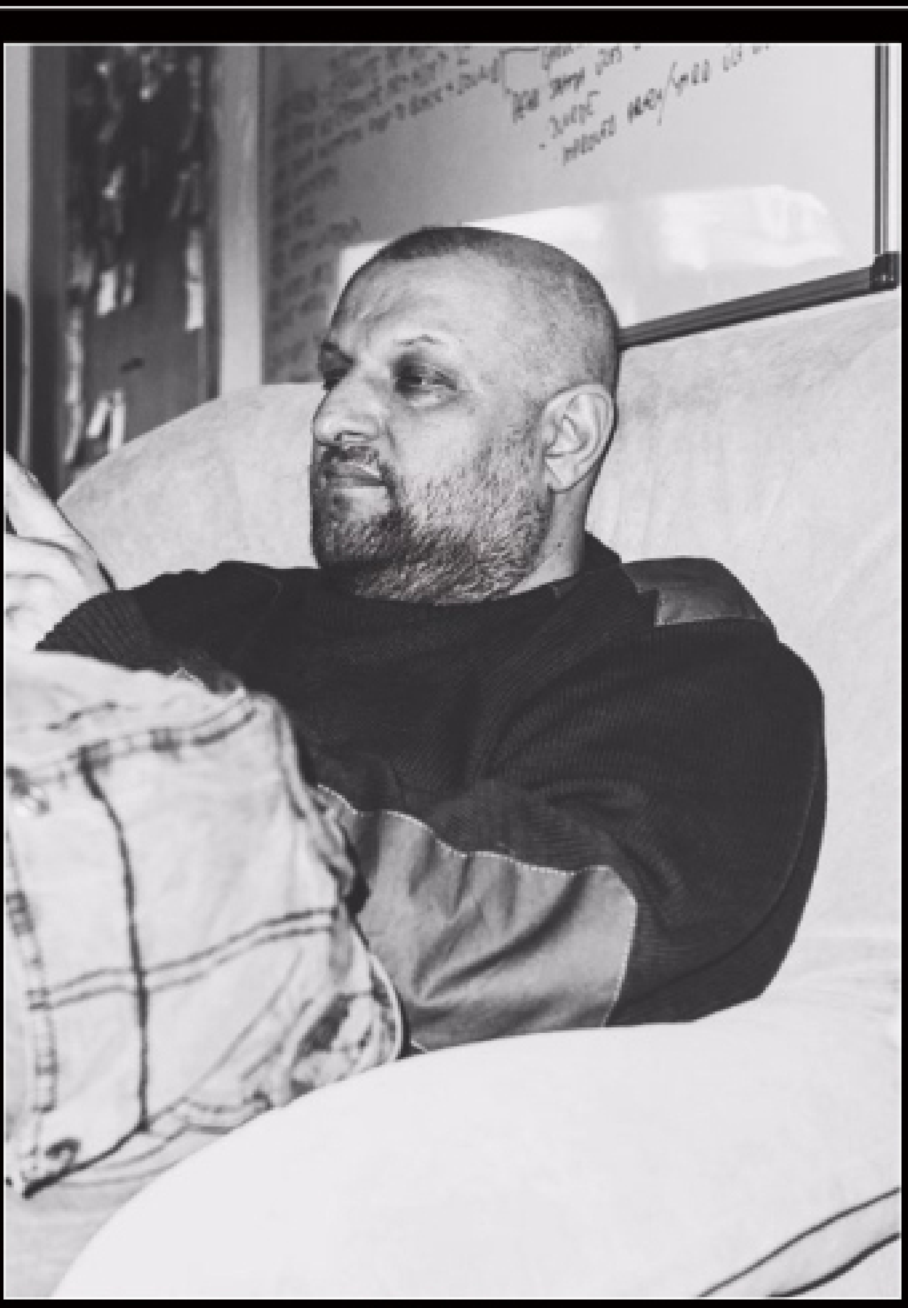
而这一次，轮到肯德来帮助库维茨了。他给这位失意的“摇滚唱将 / 小说家”一个忠告：“不要再写书了，没有人看书了，你应该投身电子游戏行业。”他认为他们应该将库维茨的世界观融入游戏之中，用更加通俗的方式来向世人展示作品中的思想魅力。

这个想法无疑是极好的，但这对于从未从事过游戏开发的库维茨而言，是何等困难的一件事，直到当他在脑海中的上帝视角里逐渐形成了“瑞瓦肖”贫民窟的形象，小说里的许多元素都自然在他的脑海中得到合适的归类，但是他依旧兴致缺缺。“我们在各个方面都经历了太多失败，在完全不熟悉的游戏领域大概也会如此……”库维茨如是说，即没有想到点子的兴奋，也没有“今亡亦死，举大计亦死，等死，死国可乎？”的气势，依旧沉浸在酗酒者的姿态中。

罗斯托夫对于这位 17 岁时便认识的挚友相当了解，他让库维茨用一页纸来总结这几年来他的游戏世界到底变成了什么模样，库维茨也做到了：《高级版龙与地下城》规则遇上了 70 年代警探题材，两者相互交缠，诞生了一个魔幻现实主义的世界，里面有剑、有火器以及摩托车，借由等距视角的 CRPG 实现，就像是现代版的《博德之门》或《异域镇魂曲》。游戏包含了大量的互动情节，一个庞大的可探索的贫民窟区域（甚至一度打算做成开放世界），极具深度与策略性的战斗内容……

这样宏大的计划打动了罗斯托夫以及 ZA/UM 的其他同伴，他们支持库维茨去继续创造那个充满潜力的幻想世界。如果说 ZA/UM 此前的失败都是试错的话，那么进军游戏领域可谓是试错成功，一款未来名作的雏形逐渐诞生。

▲ZA/UM工作室如今的图标，极简的设计让人眼前一亮。



▲考尔·肯德。

试错成功的游戏

在同伴的帮助和鼓励下，库维茨继续深化自己的内容：70 年代的迪斯科文化和电视犯罪电视剧跨界结合，但它却讲述了我们大脑中的混沌。主角赤裸地从宿醉中醒来，四周是一片肮脏、压抑的景象，脑海里所有记忆都被清空，勉强从外人口中得知自己是一名警察，随后从一桩暴尸在码头酒吧后院的杀人案，引申到一次潜藏在工人运动背后的各方竞争，逐渐对这个类似于蒸汽朋克却又不尽相同的世界有进一步的认识。在这个国度里，每个人仿佛都是古雅典城邦走出来的智者、哲学家和吟游诗人，都有一套完整的世界观和价值体系，我们和在酗酒后头脑一片混乱的主角一样，只凭借着“自己”的一丝人性去见证人类是何等复杂且充满可能性的个体：在游戏之初我们先是被虚无主义缠身，我们时而被极端的康米主义鼓动，影响追查进度；而后又会被极端自由主义说服，在欠下酒馆和旅社“一身巨债”的情况下开始追逐金钱；当然，还有一项非常适合被酒精侵占大脑人士的设定，近乎“法西斯主义”的思想在一个酒鬼的角度看来却又有几分合理；但接受过传统儒家礼法洗礼的我们，似乎更认同“道德主义”，但如果以此作为万物解释者，又总会觉得有些莫名其妙……

这些思想内容并不是通过单纯的说教来呈现，而是在任务为引导的探索中，环环相扣地展开，让人不自觉地代入其中，带来强烈的沉浸感。

尽管游戏内时长控制在 10 天左右，但是游戏内有上百个主线、支线和隐藏任务，每个任务都会触发一些对话，在对话过程中会引发对话树的分支，从中表达对方思想以及在玩家操纵下主角的思维走向，产生复杂的可能性，库维茨将这种极度消耗脑细胞的工作称为“思维粉碎者”（The Mind Shatterer）。

为了保持创作的连贯性，库维茨决定戒掉所有恶习，包括酗酒、吸烟，以及“东欧人有时会做的其他事情”。此外他严格要求自己的饮食，定期锻炼，并监控自己的焦虑程度，好让自己成为一名“电子游戏开发的武僧”。而对于要开发《极乐迪斯科》这种几乎“浸没在酒精里、并且带有强烈自毁倾向和暗示”的游戏而言，这种坚定的改变更加难能可贵。

几乎被酒精摧毁的经历，让库维茨抱着一种人道主义的精神去制作游戏，告诫人们远离酗酒所带来的危害。“它（《极乐迪斯科》）就像是一个有关派对的笑话一样，基本上这就是‘一个家伙从地板上醒来，嘟哝着我的车呢’的游戏”库维茨对自己的游戏有着颇为准确的定位，“但是当我们要以一种人文关怀去做一个游戏时，这就变得不再好笑。”

除了人文情怀之外，深受左翼思想熏陶的库维

▲量多且晦涩的文本，也对《极乐迪斯科》的译者们提出了很高的要求。

▲带着《极乐迪斯科》参加“PAXWest2018”时的ZA/UM成员。

茨还在游戏中加入了不少的隐喻，如果各位有接触过东欧国家的作品，无论是罗马尼亚导演波蓝波宇的电影《宝藏》，还是乌克兰 4A 工作室的大作《地铁 流亡》，当中不少细节都有着深远的隐喻意味。在经历了前苏联解体以及多次内耗和分裂之后，他们总会在自己的艺术作品中埋藏带有丰富色彩的隐喻，来展现在动荡变迁中人们的抉择和人性的光辉。

《极乐迪斯科》描写的不仅仅是爱沙尼亚当初的政治生态，而是更为宏大、充斥在世界各地主流的意识形态冲突，只要具备一定历史知识的玩家，都能够在游戏中对号入座地找到各种形态的现实原型，享受一种心领神会的快乐，还能通过游戏加深对这种多元意识形态的感悟，这种由现实主义与非现实主义相互交织的、富有深度的世界观设定，加上丰富且层层叠加的故事架构，也就难怪《极乐迪斯科》能够以一款独立游戏的身份成功获得多项大奖了。

有趣且艰辛的独立游戏开发之路

人们提起独立游戏的时候，总会有这样的一种刻板观念：一个寥寥数人的小型开发团队，困在一个逼仄而阴暗的房间里，电脑屏幕上变化着的光线映照在一张张惨败的脸庞上，就这样不知经历了多少个昼夜，终于做出了一款画面算不上精致但是创意颇为新颖的游戏……

《极乐迪斯科》是一款独立游戏，但是和其他游戏不同，首先 ZA/UM 因为本身就是一项艺术运动所组成的组织，成员基数颇为庞大；而且在创作目标上，《极乐迪斯科》有着浓厚的艺术倾向。

我们常说游戏是第九艺术，指的是它同时糅合了诸如文本、音乐、美术和戏剧等多个领域，但因为技术以及制作人员的知识所限，游戏内的内容在单一艺术领域都无法与许多真正该领域的艺术品相媲美；但如果让某个领域的艺术专家来统筹制作一个游戏，结果也未必能呈现玩家想要的游戏性，当然也有一些作品能够在两三个方面做得不错，那已经是口碑极佳的大作,这种悖论多数会被总结成“隔行如隔山”。

ZA/UM 的团队成员来自多个不同的艺术范畴，而且都有相对深入的学习和了解，这让游戏在故事和视觉方面都表现出了极佳的沉浸感。

在游戏里可以看到有专门的摇滚音乐、书籍、桌游的内容，借此来宣示自己创作的是多种艺术巧妙结合、富有文化色彩的作品。除了戏剧化的内容设定，罗斯托夫在库维茨的小说和世界观的设定上绘制了一幅幅概念画，奠定了游戏的艺术风格。而在游戏内不少细节（诸如每个人物的头像），也同样不失为精致的绘画作品。每每说到有关书本的内容，都能感受到仿佛读《岛上书店》时强烈的作者个人风格，拗口的地名、晦涩的形而上措辞以及小女孩安尼特的对话，都是一位创作者的小说家的独白和创作谈，也是对读者寻求自身满足的灵魂拷问。为了让玩家不至于云里雾里、曲高和寡，他们还得用类似于精分式的自我解读来帮助玩家更好地“读”懂游戏。2016 年,ZA/UM 收获了他们的第一轮风投，这让他们有了充足的资金去建立自己的网站，并且请来英国乐队 british sea power 为游戏度身谱写诡异而恐怖的音乐……

由于作品有着上佳的故事基础和世界观设定，因此随着开发的深入，他们发现在游戏里想要实现的东西越来越多。使得这部原本打算在 2017 年面世的《无尽的复仇》（No Truce With the Furies）几经周折和修改，原本只是发生在马丁内斯的故事在广度和深度上都得到了拓展，成为如今在体量上今非昔比的《极限迪斯科》。

我们在衡量一个 RPG 的时候，往往会加入一个其他游戏都不曾加入的参数，那就是文本的字数，尤其是《极乐迪斯科》这种主打剧情和强烈文字冒险倾向的 CRPG，注定了游戏内文本数量是一个惊人的数字，这些文本内容不仅仅是冲口而出的话语，还有各种诱导出支线剧情的对话分支，许多足以成为“线索”的场景描述，各种“思想机制”的化身为了将主角拉入坑，自然需要大量的文本。据库维茨说，《极乐迪斯科》的文字工作量跟《质量效应 仙女座》不相上下，作为主创的库维茨就贡献了百万字左右，而在 ZA/UM 中，从事文字创作的人就有 8 个（如果算上外包的话则有 10 个），占据了工作室总人数的三分之一，甚至多过他们聘请的程序员数量。

尽管《极乐迪斯科》有着可以改变属性的变装系统，但却没有复杂的战斗系统，游戏内许多的设定也是以 D&D 的掷骰子的方式来进行判定，判定成功或失败就能触发相应的剧情动画，即便如此，想要依靠几个技术员就完成体系如此庞大的游戏也是极为困难，所幸他们得到了波兰工作室 Knights of Unity 的帮助，那里有一支 13 人的技术开发团队参与开发；还少不了关卡场景编辑设计团队、策划团队和动画制作团队，以及在驳杂的思想和诸多游戏要点串联起来之后检查它们是否符合逻辑的品控人员。这些工作人员的存在，确保了艺术家们的创意能够变成现实。当然，这其中还少不了翻译成各种语言的人才……

要实现这样的配置，除了足够人才之外，还需要一笔不小的资金。

▶在未来的更新中，玩家还可以对角色进行进一步的自定义。

每个游戏开发者难以绕开的难题

不同于有着良好游戏开发底蕴的波兰，IT 产业占据了爱沙尼亚 130 万人口中 4% 的劳动力，但在当时塔林只有一家游戏工作室，从事游戏开发的人员更是寥寥无几。而 ZA/UM 当时得二十多个开发成员，几乎都不是专业的游戏开发者。在开发的最初四年，他们都在塔林老城的一间旧地下室里完成自己的工作。这里不仅足够宽敞，距离各位艺术家的住所也不远，更方便大家聚在一起埋头搭建游戏内核。这是一个非常辛苦的过程，库维茨后来回顾这段经历时不无感慨地总结：养家糊口其实应该放在第一位，不要总想一步到位成立自己的工作室；等到有足够的能力安身立命且有完整的方案时，随后需要的才是确立百分百成为游戏制作者的觉悟。

之所以说出这番话，自然是因为他们也是和许多独立游戏团队一样，从穷苦的日子里熬过来。众所周知游戏开发是一个极为烧钱的项目，尤其是他们要创造一个体量不小、开发时间跨度颇长的游戏，缺乏运营资金是必然会发生的事情。

关键时候，又是肯德站了出来。但面对庞大的团队，纵使肯德的理财眼光再好也难以直接拿出这么多的资金，于是他那台法拉利便遭了殃。

那是台原本属于动作片明星杜夫 · 龙格尔的法

拉利，龙格尔原本想驾驶它开到戛纳电影节上，但是由于他从未与该电影节奖项结缘，这台法拉利也最终辗转来到肯德手上。如今为了筹措游戏开发的资金，肯德不得不将其以颇为低廉的价格抛售。这让团队在多年的开发生活中得以继续生存下去，但是这远远不够，所幸肯德的慷慨让项目有了进展，他们吸引了不少的投资者，还有 Tonis Haavel 这位专业投资人和职业经理人前来担任联合执行制作人，确保资金能够用到实处。

有了资金，ZA/UM 还需要找寻更多专业的人才来完善《极乐迪斯科》，而欧洲游戏的开发中心，则非英国莫属。在 ZA/UM 到英国走访时，被当地的环境和游戏开发氛围深深吸引，自 2019 年之后，团队大部分成员就移居到英国伦敦和布莱顿。尽管《极乐迪斯科》已经功成名就，并且在 Steam 上多次获得销量第一，可以说是名利双收。而到了疫情期间，ZA/UM 还将工作模式转变成远距离居家办公，继续开拓着“极乐迪斯科世界”。

结语

就像 D&D 的世界观滋养了无数作品，为他们提供了良好和容易为世人所理解的概念化产物，这其实也是库维茨想要达到的野心。《神圣而可怕的空气》与《极乐迪斯科》并不足以完全消化和展现这庞大的世界观设定，甚至只能说是冰山一角。ZA/UM 内部列出了一个长长的清单，列举了他们想要在“极乐迪斯科世界”里目前所要做的目标。

36 岁的库维茨甚至已经提前做下了隐退宣言：“当我 50 或 60 岁的时候，我想做的最后一件事就是要抛开所有的商业考虑，全情投入地让它尽可能地概念化、成为桌游经典设定。”

这个颇有艺术家气质的宣言令《极乐迪斯科》的粉丝们兴奋不已，在马丁内斯和加姆洛克城区中意犹未尽的玩家可以有更多的期待——ZA/UM 将为我们敞开更广阔的“极乐迪斯科世界”。

文 J（实习编辑） 美编 NINA

DISCO ELYSIUM

作为一款极度异类的 RPG，毫无疑问，《极乐迪斯科》是 2019 年最成功的独立游戏之一。而本作在今年 3 月便完成了中文本地化，为国内玩家消去了语言的门槛。当然，玩家浸入文本后所获得的体验才是本作威名远扬的根本。

		PC
极乐迪斯科		**ZA/UM**
Disco Elysium		角色扮演 | 中文版
2019 年 10 月 16 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 116 人民币		

瑞瓦肖的侦探入门手册

本文将在尽可能不透露游戏文本与剧情的前提下，为大家带来本作重要事项的攻略。顺带一提，游戏中的硬核模式与普通模式将有较大的不同，因此本文将以普通模式为基础，而硬核模式所增加的要素可在成就攻略中浏览。

因为全收集并非是达成全成就的必要条件，所以本文并不会赘述全物品收集与全任务达成的内容，仅挑选关键与对成就有影响的进行说明。

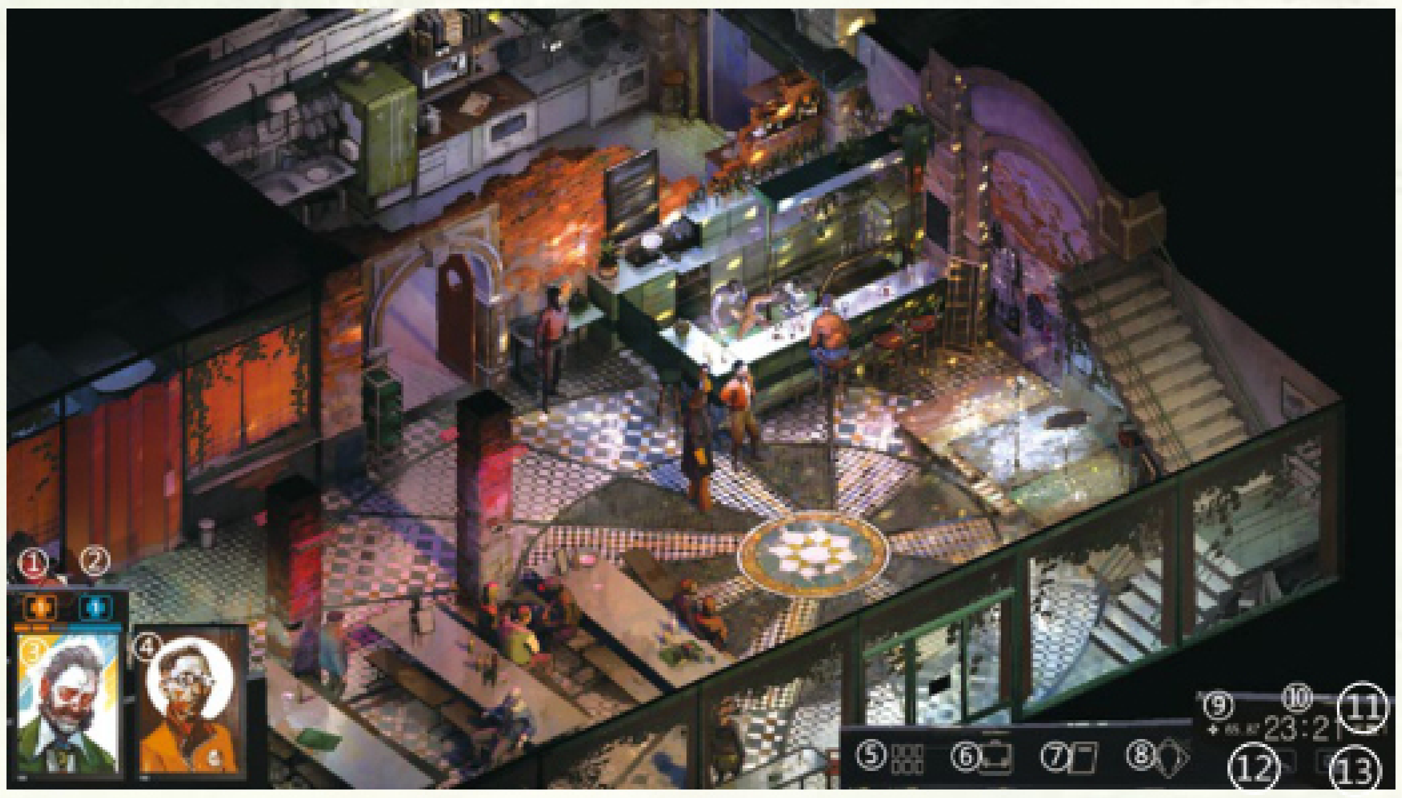
操作与互动

基于 Point & Click 操作逻辑，本作的操作基本可靠鼠标完成操作，而键盘上也有数个快捷键供玩家使用。

而在互动方面，本作的主体基本上是限制在与 NPC、环境、物体等内容的互动上。当玩家按下 Tab 将可互动要素高亮时，便可发现可互动的 NPC（包括队友金）和某些具体对象都是以绿线轮廓呈现，而一些观察获取信息的互动则是绿轮廓球体。位于角色头上的球体弧上的属性色球体，则是能触发与角色技能相关的思考感知对话选项。加之本作地图大小有限，玩家几乎可以把地图中出现的可互动要素全都点击一遍，以获取关键信息或物品。

操作列表

PC版	作用
鼠标左键	角色行动（单击走，双击跑），与周围环境互动
C键	角色信息界面快捷键
M键	地图快捷键
T键	思维阁快捷键
I键	道具栏快捷键
P/J键	日志快捷键
空格键	继续对话、停止行动、打开球体
数字键	快速选择选项
Tab键	高亮显示可互动的物体、球体等
F5键	快速保存
F9键	快速读取
ESC	主菜单界面



▲玩家界面——1：格子数表示生命值、上方的数字表示可回复量；2：格子数表示士气值、上方的数字表示可回复量；3：玩家的角色立绘，点进去则是角色信息（技能表）；4：点击触发与队友金的对话；5：同3进入角色信息；6：进入道具栏，玩家得到的工具、服装、道具、（可）互动（物品）皆在此处；7：日志，记录了任务与地图；8：思维阁；9：所有金钱；10时间；11：天数；12：左手持有物；13：右手持有物。

玩家的生命值和士气可分别通过技能钢筋铁骨和平心定气来提升。玩家在游戏中的选择某些对话选项和行动时可能会导致生命值或士气的受损，而当玩家生命值由 1 归 0 时，玩家可通过快速点击生命值的“十字格”来回复（参考上图），前提是回复量必须大于 0；士气同理。

时间系统

在本作，时间管理亦是一大重要的玩法。玩家在第一天是早上 8 点开始行动，此后天数的早上开始行动时间就变为 7：30。不过整个小镇的大街在晚上 9 点就会空荡，此时玩家也可以选择回家睡觉。绝大部分 NPC 在 10 点后都不在外边逗留，并且游戏里的时间将在凌晨两点钟停止。

玩家需要留意的是与 NPC 对话时时间也是处于流动状态，而时长则由对话量决定。同时，玩家的思维阁内在化亦是需要消耗游戏时间。如果玩家希望快速度过无用的时间，则是可以通过看书和玩桌游来达成。

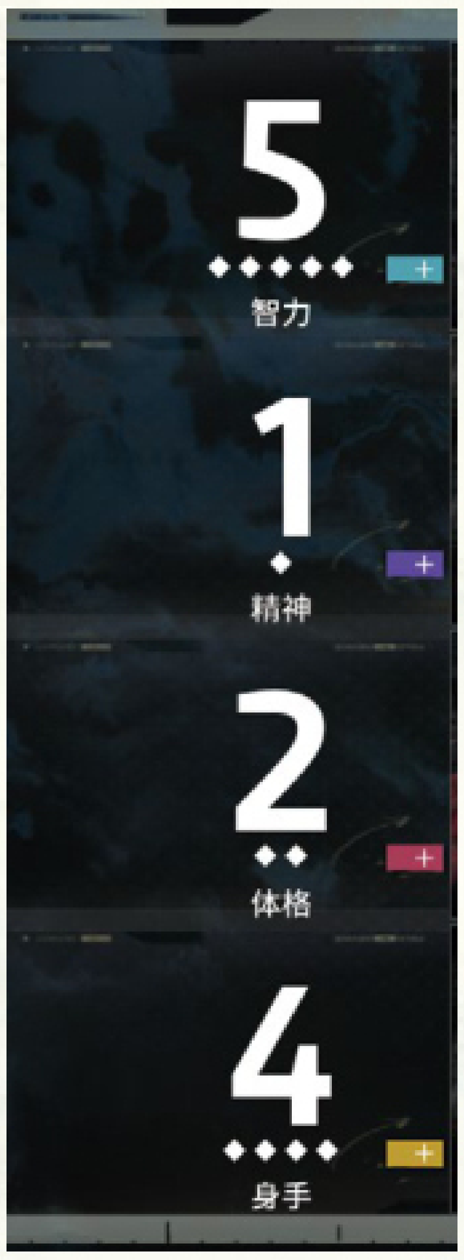
角色属性与技能

玩家在开始游戏之前，首先需要选择角色原型——游戏将提供给玩家“思想派”“感性派”“肉体派”。这三个默认的角色模板将会分配好属性技能点与招牌技能，如下图所示。如果玩家对默认的模板皆不满意，他们还能创建自己的角色。

玩家可根据自己的偏好，在来创建角色中分配属性点，并选择一项附加的招牌技能。而游戏在起初提供了 8 点属性点给玩家分配，每个属性的值域在 1 至 6 之间。这些属性值也将等于其旗下各技能的基础值与可提升上限值。

角色属性

属性	作用
智力	你的推理能力
精神	影响自己和他人的能力
体格	身体的强壮程度
身手	你控制身体的能力



▲该图中各属性皆有对应的颜色，而这些颜色在游戏中的“继续”按键里出现时，则是暗示了对应属性的被动检定将被触发。

▲ 属性数值的含义：1=极差；2=较弱；3=普通；4=良好；5=卓越；6=天才。

玩家在分配好属性点数后，还将能选择一项招牌技能。当玩家选择好某项技能后，不仅会使得该技能的起始点数 +1，还将提升该技能所对应属性下所有技能的升级上限。

智力类技能

技能名	综述	信息
逻辑思维	运用纯粹智力。演绎整个世界。	适合：分析师；纯粹的理性主义者；适合逻辑学家
博学多闻	调用知识储备。展示迷人轶事。	适合：思想家；历史学家；奇闻轶事爱好者
能说会道	践行游说之道。尽享严谨话术。	适合：空想家；健谈者；立志成为政客之人
故弄玄虚	看破人生如戏。献艺以诓攻慌。	适合：便衣警察；舞台剧演员；心理变态者
标新立异	深入理解创意。纵览世间艺术。	适合：创意人才；致幻剂发烧友；评论家
见微知著	重构犯罪现场。驾驭自然法则。	适合：法医；善于谋划的战士；数学头脑发达之人

精神类技能

技能名	综述	信息
平心定气	自励奋发图强。保持斗志昂扬。	适合：头脑清醒之人；心态良好的警察；无自杀倾向之人
内陆帝国	放纵直觉预感。漫游清醒梦境。	适合：梦想家；超自然研究员；精神创作者
通情达理	理解他者心情。锻炼镜像神经。	适合：性格鉴别师；面试官；审讯者
争强好胜	威吓全场民众。树立自身权威。	适合：领袖；心理战专家；视尊重为精神食粮之人
同舟共济	同事心心相印。全局众志成城。	适合：警察；警察迷；假警察
循循诱导	魅惑芸芸众生。玩弄傀儡提线。	适合：外交官；万人迷；反社会人格者

体格类技能

技能名	综述	信息
钢筋铁骨	承受沉重打击。直面世界敌意。	适合：坚不可摧的斗士；不眠不休的守望者；人体电池
坚忍不拔	无惧痛苦创伤。壮胆迎难而上。	适合：势不可挡的战士；不死之人；受虐狂
强身健体	炫耀坚实肌肉。享受健美躯体。	适合：肌肉男；铁拳格斗士；体育老师
食髓知味	纵情酒色享乐。 Love and be loved by drugs.	适合热衷于派对之人；渴望灵感的警察
天人感应	竖起脖颈汗毛。倾听城市之音。	适合：城市爱好者；街头浪子中的精英；真正的超自然存在
疑神疑鬼	笃信本能反应。恐吓威胁他人。	适合：神经质调查员；先开枪后提问式警察；厌恶惊喜之人

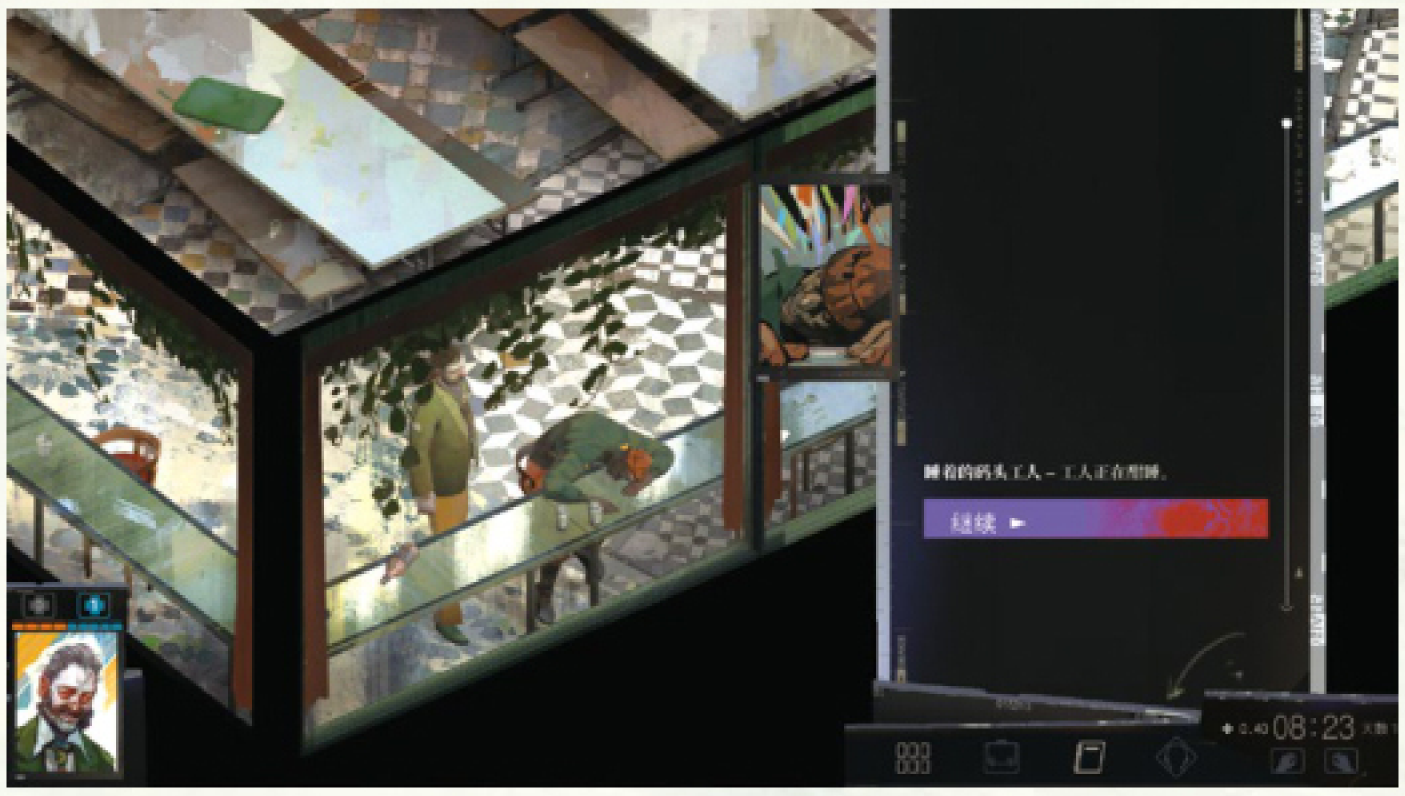
身手类技能

技能名	综述	信息
眼明手巧	手眼高度协调。枪法百发百中。	适合：花式射击演员；狙击手；杂耍艺人
五感发达	感知世间万物。注重一切细节。	适合：注重细节的侦探；感觉主义者；都市拾荒者
反应速度	遇事当机立断。办事雷厉风行。	适合：能躲开子弹的人；反应迅速之人；弹珠机爱好者
鬼祟玲珑	静则蛇行鳞潜。动则英气逼人。	适合：杂技演员；盗贼；不招人待见的爱显摆之人
能工巧匠	精通万千机械。攻破重重封锁。	适合：机械师；工匠；乐器演奏家
从容自若	挺直腰杆做人。从容应对风浪。	适合：纸牌玩家；军迷；波澜不惊之人

▲角色信息栏。

除了初始属性与后续升级技能点数的分配外，玩家还能依靠思维阁中的思维内在化，以及装备服装与特定工具，来提升或降低角色技能等级。这些要素加起来计算得到的技能点才是当前的技能点数。而技能点数在本作中的唯一用途便是通过游戏中的被动检定与主动检定。

本作通过判定的方式，一言蔽之就是小学加减法计算。



▲根据上文所提的各属性对应一种颜色的检定，可以知道图中的判定的精神类。

在进行被动检定时，会有特定的技能点数要求，比如下图的内陆帝国技能点数要求为 10。而要触发该被动检定，玩家的对应当前技能（包括工具和思维加成或减少效益）+6 所得到的数值，只需要等于或大于所要求的点数即可。

▲该图中的被动检定要求内陆帝国的点数为10，而笔者当时该技能点数为7。因此才有7+6=13>10从而触发通过该检定。

而主动检定的判定，则是通过掷骰子的形式进行。主动检定是玩家在对话选项中自行选择的，而且根据对话框的颜色，主动检定还分为可重试和不可重试两类：白底对话框的主动检定，则是可重试的——玩家在检定失败后可通过提升相应技能等级来再次挑战；红底对话框的主动检定，则是不可重试——只有一次机会，但失败了也不会导致游戏结束，只是剧情流向会发生改变。但总体而言，成功通过红底框的主动检定能使故事走在更好的方向上。

要通过主动检定，玩家的对应当前技能（包括工具和思维加成或减少效益）+ 双骰子掷出的点数和所得到的数值，只需要等于或大于所要求的点数即可。

值得一提的是，玩家所选择的部分对话选项将会塑造玩家角色的意识形态，并最终归类于四大政治阵营中：康米主义、法西斯主义、道德主义、极端自由主义。而这些选项背后的意识形态，则可能令角色解锁某种思维阁里的思维。（思维阁的具体内容下文再做展开。）

▲主动判定界面——1：对应技能与通过检定所需要的点数；2：玩家当前对应技能的点数；3：成功概率；4：双骰子的最大值与最小值。

▲接着上图的4点强身健体+3+3=10<12，检定失败。

因此，如果玩家想要尽可能触发多的被动检定，那就应该要优先增加“更受欢迎的”技能，如通情达理、逻辑思维、能说会道、内陆帝国、五感发达、标新立异、能工巧匠等；在四个属性中，智力则是收益最高的。

当然，玩家如果想尽可能地通过主动检定，那么就需要常用快速存储 / 读取，且在平时游玩过程中适当地保留技能点——在主动检定对话选项出现时，可打开人物信息给技能加点（当然，并不建议采取这样的玩法，因为本作并不需要玩家追求完美。倒不如说在失败中打滚爬起才是本作的醍醐之处）。除此之外，在 S/L 大法后还能根据所需技能点要求，使用特定工具来暂时增加对应技能点数。

而为了获取技能点，升级是唯一的手段。

经验的获取

本作中获取技能点的根本渠道便是通过获取经验来升级。每积累 100 经验便升一级，而每升一级则是获得一点技能点数。而获取经验常用的方式，便是完成任务，以及通过与 NPC 的部分对话获得。

同时，还能通过内在化五个思维——“正经的艺术学位”“尖刻的回音”“旧事如新（去现实化）”“马佐夫社会经济学”“三教九流中心”，来在特定情况下获取经验。详情将在下文思维阁展开。

思维阁

思维阁中的思维可在满足某些条件（与 NPC 或物体互动；特定技能达到某个等级；阵营相关属性点数达到一定值）后解锁获得，而玩家也能选择拒绝接受。思维可影响技能等级或上限、药物效果、检定难度、检定的解锁、角色政治阵营等。

▲未内在化但已解锁的思维仅可查看临时效果。

思维阁有 12 各空位，而游戏中有 53 个思维——白色为已获得，可查看研究期间效果；灰色则不可查询。所有研究后的效果只有内在化后才能得知，而内化则是需要消耗特定的游戏内时间。而思维的效果亦分为两个阶段：临时研究加成与研究结束后加成。

玩家解锁思维阁的空位则是需要消耗技能点；而遗忘思维也需要花费一点技能，且无法再使用。

▲左侧思维对技能的总加成，右侧是解开思维后的各加成。

（按英文首字母排序）

高击掌

研究时间：4h

临时研究加成：与金互动时，+1 通情达理

研究结束后加成：与金互动时，+1 通情达理；+1 同舟共济

获取方式：在成功射下尸体后，选择“击掌。”

低击掌

研究时间：2h 45m

临时研究加成：与金互动时，+2 通情达理

研究结束后加成：与金互动时，+2 通情达理；+1 同舟共济

获取方式：将尸体射下来后，触发能工巧匠（≥ 5）被动检定，选择“击掌，然后等待低击掌。”

正经的艺术学位

研究时间：1h 30m

临时研究加成：-1 五感发达

研究结束后加成：-1 眼明手巧；标新立异被动检定成功后，+1 士气，+10XP

获取方式：标新立异 ≥ 6，并进行足够多的艺术相关对话后触发（主要集中在马丁内斯海滨区域）。

先进的种族理论

研究时间：1h 40m

临时研究加成：-1 故弄玄虚

研究结束后加成：能说会道学习上限提升至 5；+1 标新立异

获取方式：听完测颅先生的种族与种族历史的理论，并通过标新立异的检定。

反物质特遣队

研究时间：2h 15m

临时研究加成：-2 坚忍不拔

研究结束后加成：破坏物品可回复生命值；+1 坚忍不拔；所有体格学习上限 +1

获取方式：持续用肉身攻击周围物体。

杏子味的口香糖

研究时间：5h 5m

临时研究加成：-1 反应速度

研究结束后加成：+2 五感发达

获取方式：打开剪贴板的暗格（通过能工巧匠的主动检定 ≥ 10），来闻手册，再检查男士工装裤来获得杏子味口香糖的包装，最后闻包装。

阿诺·凡·艾克

研究时间：50m

临时研究加成：+1 能工巧匠

研究结束后加成：解锁所有身手类的白底检定；显示阿诺 · 凡 · 艾克的演出海报

获取方式：将在树下捡到的磁带交给爱凡克，并同意阿西尔的阿诺 · 凡 · 艾克一定在这附近的想法。在此之前，将教堂变成夜总会的任务需要完成。

破产序列

研究时间：5h 15m

临时研究加成：-1 通情达理

研究结束后加成：智力类白底检定失败时获得 1 雷亚尔

获取方式：向躲在工业港口的集装箱的扭曲光线的富豪要钱，并通过标新立异的主动检定。

牛仔

研究时间：6h 30m

临时研究加成：-1 强身健体

研究结束后加成：-1 同舟共济；香烟 +2 智力

获取方式：在角色想知道自己的名字后，通过与叫我马列拉对话时的内陆帝国检定。注意，要在与工会领袖艾弗拉特对话后才能进行。

天降正义（法律的下巴）

研究时间：2h 55m

临时研究加成：-1 能说会道

研究结束后加成：眼明手巧学习上限提升至 6；眼明手巧的所有被动检定自动成功；-1 能说会道

获取方式：选择严格执法的选项，向拾网人莉莉恩表明自己是执法者。

尖刻的回音

研究时间：10h

临时研究加成：+1 平心定气

研究结束后加成：+300XP；-1 争强好胜；所有身手学习上限提升 +1

获取方式：打开手册的暗格后，把卡扔掉，然后立刻回想。

打扫房间

研究时间：5h 35m

临时研究加成：无

研究结束后加成：+1 循循诱导；+1 内陆帝国；+1 能说会道

获取方式：通过程序员苏娜的逻辑思维检定。

强健身体教练

研究时间：40m

临时研究加成：-2 博学多闻

研究结束后加成：+2 强身健体（无装备上衣时）；-1 博学多闻

获取方式：强身健体的检定失败数足够时获得。（可和雷内玩地掷球来刷）

哈库多玛达塔

研究时间：7h 10m

临时研究加成：无

研究结束后加成：+3 五感发达；-1 博学多闻

获取方式：和莉娜（轮椅上的妇人）交谈关于竹节虫（需要循循善诱的检定），然后出去外面仔细聆听。需要 3 点内陆帝国来触发。

末日警探

研究时间：6h 55m

临时研究加成：-1 能说会道

研究结束后加成：内陆帝国学习上限提升至 6；天人感应学习上限提升至 6

获取方式：不停地思考末日将至。（需要精神数值）

出生年月日生成器

研究时间：7h 15m

临时研究加成：无

研究结束后加成：逻辑思维学习上限提升至 4；-1 所有体格类技能被动检定难度

获取方式：在向完成“向卡拉洁询问死忠的事”之后，出现了思考自己年龄的球体，与之互动获得。

警探库斯托

研究时间：2h 30m

临时研究加成：-2 标新立异

研究结束后加成：+1 鬼祟玲珑；+1 同舟共济

获取方式：坚持自己是警探库斯托（第一次遇到金时在标新立异检定中失败），始终拒绝自己的真实名字（包括阅读手册时）。

费尔韦瑟T-500

研究时间：3h 30m

临时研究加成：-1 鬼祟玲珑

研究结束后加成：+2 眼明手巧（穿着 FT-500 盔甲时）

获取方式：装备上该系列的任一装备，并与随后跳出的球体互动。

手指搭在弹射按钮上

研究时间：2h

临时研究加成：+2 争强好胜；+2 循循善诱

研究结束后加成：每晚睡觉时都有自杀的念头

获取方式：让角色一直想自杀。

手指枪（9MM）

研究时间：1h

临时研究加成：-2 鬼祟玲珑

研究结束后加成：+1 反应速度；+1 循循善诱（手中无装备时）

获取方式：和卡车司机席勒进行一场手指枪对决。（需要 5 点从容自若。）

纪尧姆·列米利翁

研究时间：4h 30m

临时研究加成：-1 逻辑思维

研究结束后加成：+1 坚忍不拔；所有精神学习上限 +1

获取方式：通过旅店房间里的镜子检定（博学多闻 13）。

硬核美学

研究时间：1h 50m

临时研究加成：-2 能工巧匠

研究结束后加成：+1 平心定气；+1 钢筋铁骨

获取方式：完成教堂里开夜总会的任务后，与诺伊德交流，通过标新立异的检定。

流浪警探

研究时间：4h 20m

临时研究加成：-1 从容自若

研究结束后加成：在地图上显示额外的回收瓶；每个回收瓶所赚的钱增加；无人感应学习上限提升至 6

获取方式：变得无家可归或形容自己无家可归。

地下同性恋组织

研究时间：8h

临时研究加成：无

研究结束后加成：不纠结性取向；可与金讨论性

获取方式：通过和岬岸公寓东侧二楼阳台上一吸烟男子的从容自若的检定并询问他是否参与地下活动。

间接征税模式

研究时间：1h 45m

临时研究加成：-2 通情达理

研究结束后加成：所有极端自由主义的对话选项能获得 1 雷亚尔；-1 通情达理

获取方式：捡起公寓区域的鞋子并穿上，同时接受乔伊斯、艾弗拉特的贿赂，支持资本主义，总之怎么敛财怎么选。

无从解释的女权主义议程

研究时间：3h 45m

临时研究加成：+2 争强好胜（VS 男性时）

研究结束后加成：+1 通情达理；-1 食髓知味

获取方式：在对话中多次表示自己是女权主义者。可在逼问餐厅经理加尔特塞尔维去向时解锁。

旧事如新（去现实化）

研究时间：3h 25m

临时研究加成：无

研究结束后加成：-1 博学多闻；每点击一次球体，+1XP；所有智力学习上限 +1

获取方式：与莉娜交谈关于现实的话题，然后她会提出玩家可去询问乔伊斯。而后和乔伊斯对话，获得任务“认清事实”后继续询问关于这个世界的情报，选出“我们在哪”的选项。

良知的国度

研究时间：1h 25m

临时研究加成：-2 疑神疑鬼

研究结束后加成：所有道德家对话选项可 +1 士气；平心定气学习上限提升至 5；思维逻辑学习上限提升至 5

获取方式：在渔村附近捡起萨拉米尔泽休闲裤，或选择中间派的对话选项。

漫漫寂寞回家路

研究时间：6h 5m

临时研究加成：+1 博学多闻

研究结束后加成：五感发达学习上限提升至 5；思必得所提升的精神点数 +1

获取方式：获得赔偿加尔特损失费的任务后，可点击球体，进行博学多闻的内心思考，并回想自己的家在哪里。

镁基生命体

研究时间：1h 15m

临时研究加成：-1 天人感应

研究结束后加成：+2 平心定气；-1 逻辑思维

获取方式：去过坤诺在旅馆院子后的窝棚后和他聊起屋里的镁片。从容自若的点数足够也将解锁。

马佐夫社会经济学

研究时间：3h 10m

临时研究加成：-2 见微知著

研究结束后加成：所有左倾对话选项 +4XP；-1 见微知著；-1 争强好胜

获取方式：选择足够多的左翼对话选项（康米主义）。

南向高速路

研究时间：8h 10m

临时研究加成：-1 见微知著

研究结束后加成：+1 内陆帝国；解锁所有智力类白底检定

获取方式：完成和乔伊斯聊灰域的任务后，再去跟广场中的（老奶奶）灰域司机聊灰域。

又是一扇门

研究时间：45m

临时研究加成：+1 疑神疑鬼

研究结束后加成：-1 疑神疑鬼；解锁所有精神类白底检定

获取方式：教堂北部的一扇门，对其进行检定，失败后获得。

阿片受体拮抗物

研究时间：55m

临时研究加成：-2 食髓知味

研究结束后加成：药物无正面效果；酒无负面效果

获取方式：和卡拉洁聊起她的药物，并声称这不是什么值得自豪的东西。

产能过剩的荣誉腺体

研究时间：20m

临时研究加成：-4 故弄玄虚

研究结束后加成：+25.000 荣誉点；争强好胜学习上限提升至 5

获取方式：坚持“光正伟”的行为，如拒绝贿赂，坚守承诺。

普通的执法人员

研究时间：1h 20m

临时研究加成：-2 内陆帝国

研究结束后加成：-1 无人感应；-1 内陆帝国；所有技能学习上限提升至 3

获取方式：选择正常无聊的选项即可。

遥视者部队

研究时间：6h

临时研究加成：-1 五感发达

研究结束后加成：-1 所有精神类被动检定难度；-1 故弄玄虚

获取方式：选择“超自然感知”的对话选项。

瑞瓦肖民族性

研究时间：9h 10m

临时研究加成：-1 从容自若

研究结束后加成：所有民族主义对话选项 -1 士气；酒精 +2 体格

获取方式：法西斯主义点数到 4 即可。

严格的自我批判

研究时间：6h

临时研究加成：-1 争强好胜

研究结束后加成：所有智力和精神红底检定失败 +1 士气；所有体格和身手红底检定失败 +1 生命值；坚忍不拔学习上限提升至 6

获取方式：不停地选择道歉。

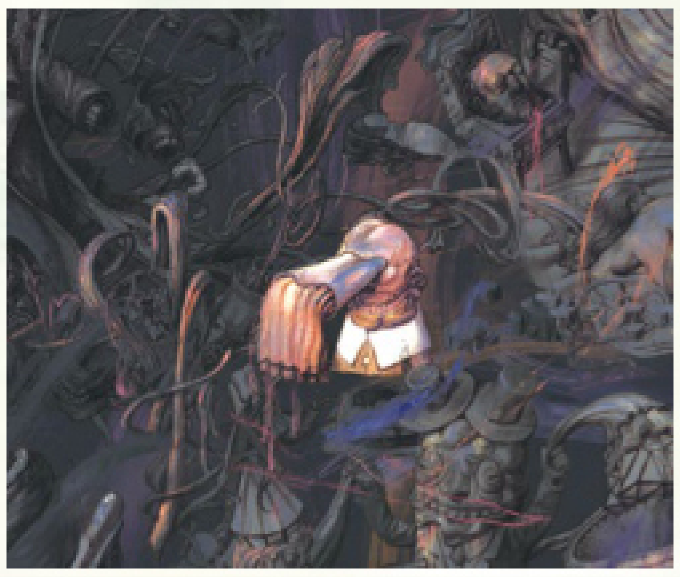
探照灯部门

研究时间：3h 15m

临时研究加成：无

研究结束后加成：+2 五感发达

获取方式：和莉娜、莉莉恩、书店附近的女工人聊起她们失踪的丈夫。



某类天王巨星

研究时间：1h 10m

临时研究加成：-2 逻辑思维

研究结束后加成：-1 逻辑思维；见微知著、循循善诱、食髓知味、从容自若学习上限皆提升至 6

获取方式：在对话中不停选“超级明星”“超级警察”那一类选项，并在从容自若的思考中确认这个想法。

弓形集电器

研究时间：6h 10m

临时研究加成：-1 争强好胜；-1 眼明手巧

研究结束后加成：+3 天人感应

获取方式：几乎与思维“白色哀悼”同时触发，并要求通过标新立异（6）的检定，在与“古代爬行动物脑”交流时选择弓形集电器。

第十五个寡头公司

研究时间：5h 55m

临时研究加成：无

研究结束后加成：每点击一个绿轮廓球体 +10 分钱；鬼祟玲珑学习上限提升至 6

获取方式：与乔伊斯对话时，选择询问野松公司业务，再选择“世界所有货物的 8%... 不小的事业”获得。

伊苏林迪的奇迹

研究时间：7h 45m

临时研究加成：无

研究结束后加成：解锁所有白底检定

获取方式：向乔伊斯说明工会的最终目的，并聆听她解释这些岛屿是如何被发现的。

加姆洛克式翻箱倒柜

研究时间：1h 5m

临时研究加成：-1 同舟共济

研究结束后加成：在锁住的箱子中能搜刮到更好的物品

获取方式：无论是否合法，打开一定数量被锁上的门后解锁。

一击即溃·迈克的冗长故事

研究时间：15m

临时研究加成：-1 逻辑思维；-1 标新立异；-1 故弄玄虚

研究结束后加成：解锁所有体格类白底检定

获取方式：与阿西尔对话，询问接触式麦克风。需要通过博学多闻的被动检定。

风雨飘摇的世界

研究时间：4h

临时研究加成：所有红底检定失败

研究结束后加成：必定成功 / 失败的门槛 -1

获取方式：通过天人感应的白底检定，询问骰子匠人她的生意为什么没有失败。

卡斯特·马佐夫的自杀

研究时间：4h 45m

临时研究加成：-1 能说会道

研究结束后加成：白底检定失败回复士气；+1 能说会道

获取方式：检视公寓里的卡斯特 · 马佐夫半身像，并向金坚持自己像卡斯特 · 马佐夫。

扭矩呆子

研究时间：25m

临时研究加成：-2 标新立异

研究结束后加成：+2 能工巧匠；解锁所有能工巧匠白底检定

获取方式：必须以博学多闻低于 3 点开始，这样才能不在和金交谈之前判断出吵醒自己的噪音；不要了解自己的真名；到第二天，将博学多闻和能工巧匠分别提升至 4 与 6 点，路过金的巡逻车后点击黄色边缘的球体；进行完所有对话，结束交流，而后金就会问玩家为什么不记得名字却这么懂车时，玩家只需选择不知道自己是谁，但知道自己喜欢车即可。

粪便体积压缩机

研究时间：30m

临时研究加成：无

研究结束后加成：解锁所有钢筋铁骨白底检定；钢筋铁骨学习上限提升至 4

获取方式：在验尸时检定两次都没通过后获得。

现实的荒原

研究时间：20h

临时研究加成：-2 强身健体

研究结束后加成：-1 强身健体；-1 内陆帝国；-1 循循善诱；+1 所有精神技能

获取方式：在教堂与蒂亚戈对话和在工业港口与测颅先生的对话，达成戒酒承诺皆可解。

白色哀悼

研究时间：5h

临时研究加成：-1 争强好胜

研究结束后加成：+20% 视角缩放距离；所有身手学习上限 +1

获取方式：阅读完手册里的所有记录，通过一个能工巧匠的检定。

三教九流中心

研究时间：42m

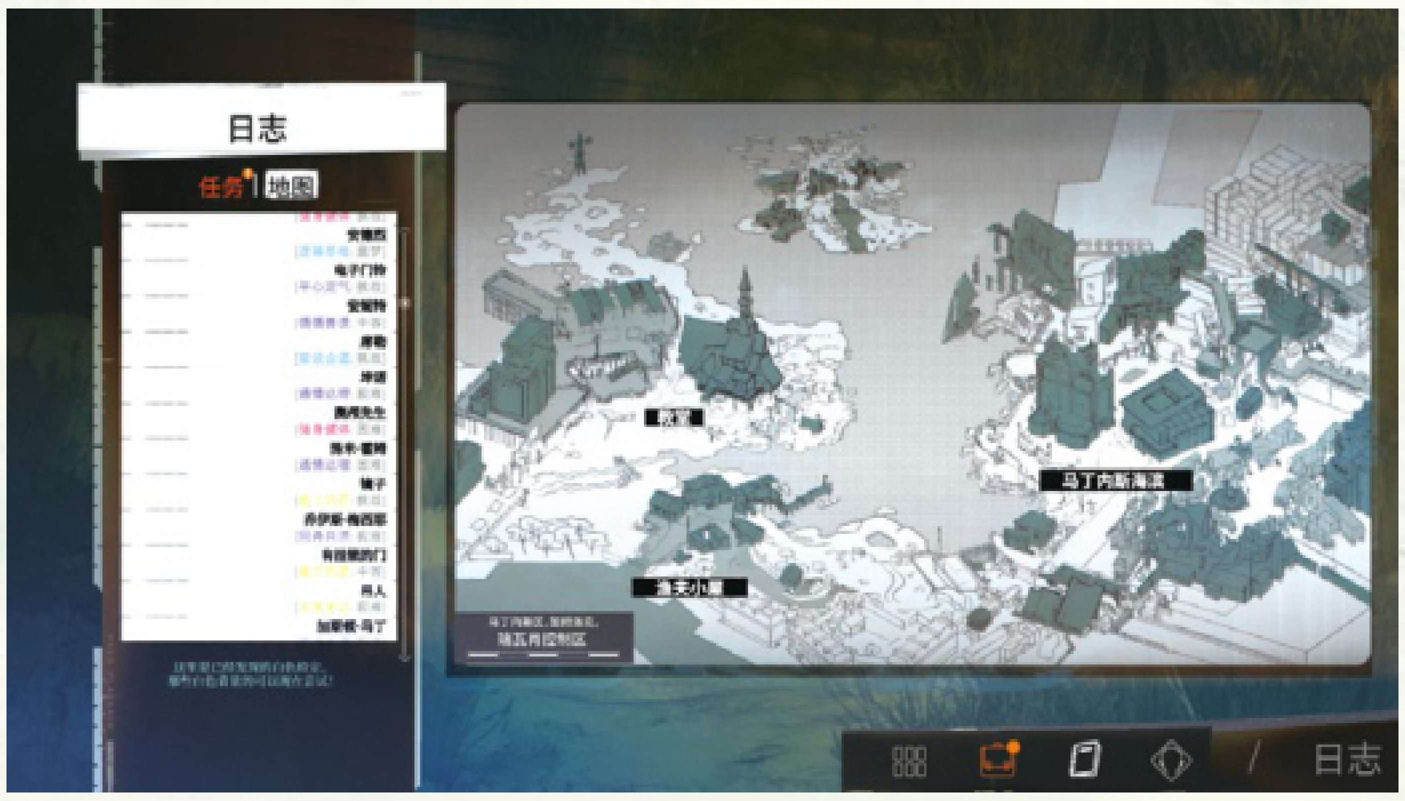
临时研究加成：-1 循循善诱

研究结束后加成：所有博学多闻被动检定获得 +10XP 和 +2 雷亚尔；-2 循循善诱

获取方式：与费尔德大厦前的特兰特对话，询问磁带电脑的工作原理。

地图

本作的故事是发生在瑞瓦肖城的马丁内斯区。而玩家的日常可探索区域，亦在地图上被分为三块区域：马丁内斯海滨、渔夫小屋、教堂。（小岛部分属于结尾剧情，不在此赘述。）



▲左侧是遍布在地图中的白底检定；右侧是大地图；马丁内斯的地图可从书店获得。

马丁内斯海滨为游戏开始区域，主要地点有褴褛飞旋（旅店）、诅咒商业区、书店、弗利多杂货店、岬岸公寓、工业港口、码头、广场、罗伊的当铺、水闸。

水闸以西的地区则是需要在剧情第三天才能解锁，即地图中的渔夫小屋和教堂只有在第三天才能前往。

渔夫小屋的这个区域则是有渔村、第二个家（免费休息）；教堂区域则是有教堂、帐篷、木板道、废弃鱼市、费尔德大厦。

住宿问题与赚钱小贴士

玩家在书店西南方向上捡到的塑料垃圾袋永远是玩家最好的朋友。只要装备上塑料垃圾袋便能在马丁内斯上收集各种瓶瓶罐罐，并卖给弗利多杂货店（注意关门时间）。不仅如此，平时多搜刮零钱与箱子也能积少成多。

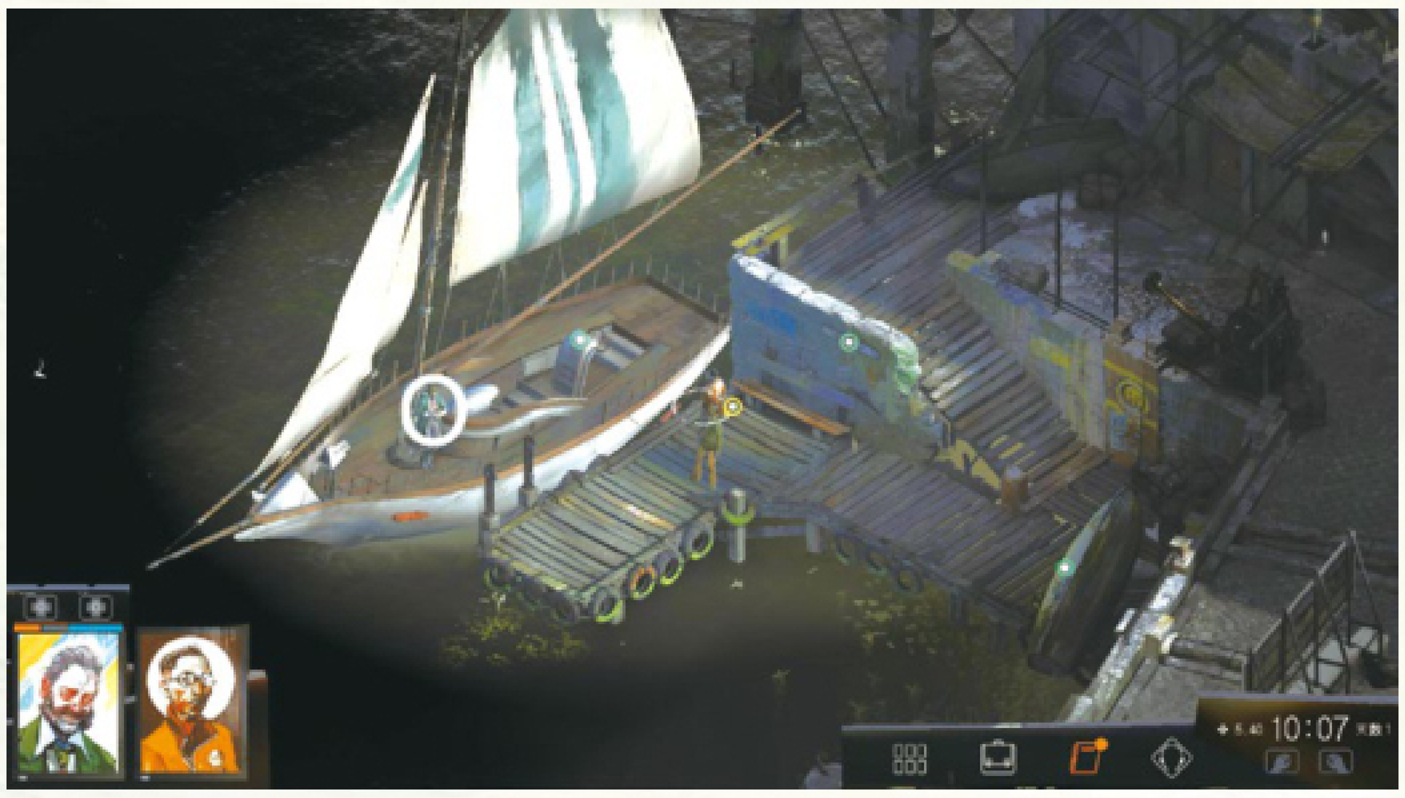
▲1：种族主义货车司机；2：弗利多杂货店；3：叫我马列拉；4：前往工业港口的楼梯入口。

▲1：塑料垃圾袋；2：前往岬岸公寓与乔伊斯所在的码头；3：书店；4：安妮特。

关于住宿的难题，可按照行动的天数来解决。

第三天之前：

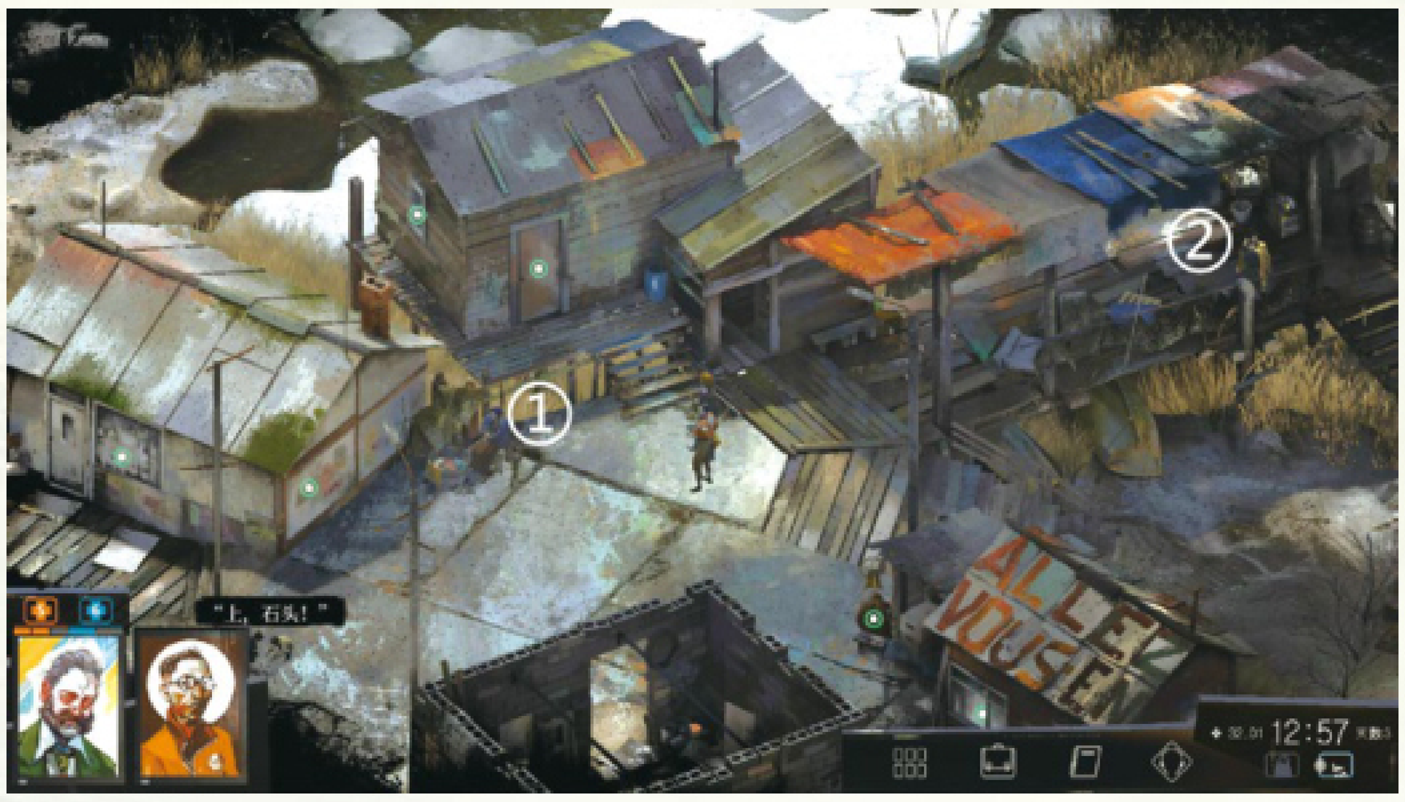
1. 为了还清欠款，玩家最好是去马丁内斯海滨西北边的码头区域，与船上的野松公司的谈判代表乔伊斯对话，然后就能跟她要钱（获得 130 雷亚尔）。



▲乔伊斯位置。

2. 前往工业港口，与艾佛拉特交流，获得 25 雷亚尔。（此地还有一个可通过主动检定放下的集装箱，里面亦是赚钱的好方法。）

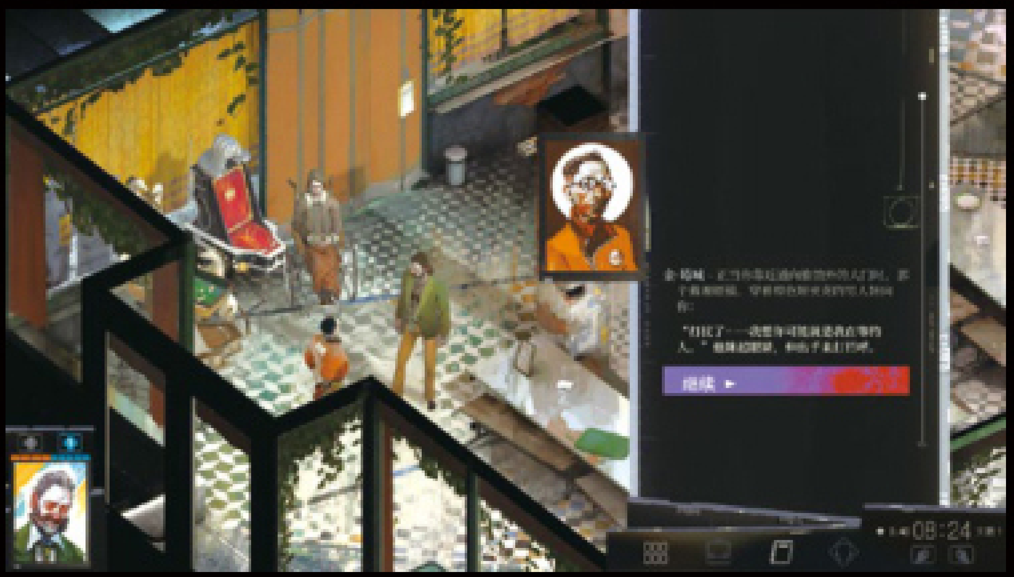
第三天后：可去渔村，跟一位洗衣服女工（老奶奶）对话，获得免费住所。



▲1：洗衣服女工；2：拾网者莉莉恩。

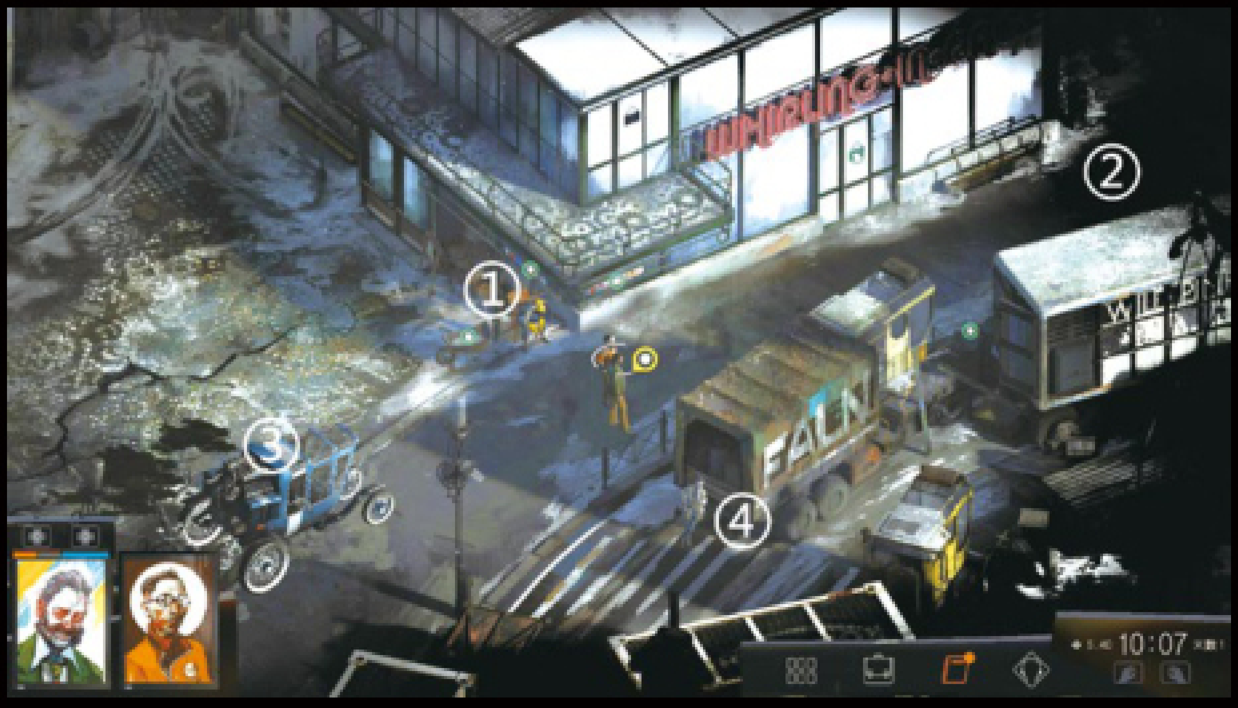
重要任务与多结局指南

在玩家扮演的角色从梦中惊醒后，请立刻存档，然后再与周围标记的球体互动以此获取信息或物品。在此期间可能会出现生命值受损，这时请立即读档重来。玩家在此期间记得与窗户和浴室的镜子互动，从而分别得知鞋的下落和解锁思维“纪尧姆·列米利翁”。在此期间可尽量选择带有“明星”的对话选项。而后，玩家便能离开房间，到楼下去与金交流，并开始探险。



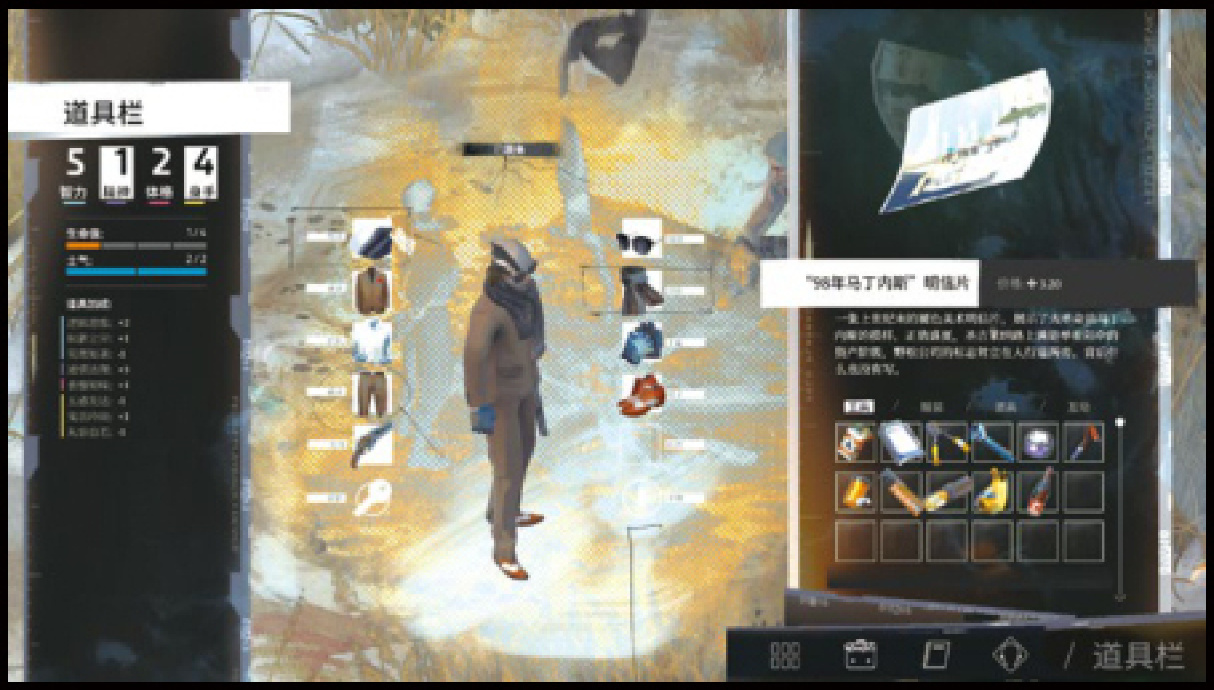
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

在游戏前期，建议优先去解锁思维并进行内在化，如“纪尧姆·列米利翁”“正经的艺术学位”“第十五个寡头公司”“三教九流中心”“旧事如新（去现实化）”“现实的荒原”“某类天王巨星”“先进的种族理论”（最后一个思维可在通过测颅先生进入工业港口后遗忘），在所剩的思维空栏里，“弓形集电器”“遥视者部队”“白色哀悼”“出生年月生成器”“反物质特遣队”这几个是不错的选择。在此期间，把钱赚了并将欠下加尔特的钱还清，获得大量的经验，剩下的钱建议去书店买地图。



▲1：园艺师（仅限第一天）；2：前往工业码头、大堵车；3：金的巡逻车；4：卡车司机汤米·霍姆。

本作的任务繁多，可以说任何一点鸡毛蒜皮的小事都可能成为玩家任务列表中的一项内容。因此，本文只列出一些相对重要的任务，来让各位在决定进行任务前能有所准备。虽然本作支线任务繁多但完成难度并不复杂，而且部分支线任务亦能降低玩家通过某些检定的难度。因此，玩家可根据自身情况来安排主线与支线任务的执行。



▲道具栏：左侧为道具对技能的具体加成；右侧为道具明细。

以下列表是按任务性质来安排而非触发的顺序。玩家在参考时以自身具体任务为准。

调查尸体

任务名	地点	攻略
检查受害者的尸体	褴褛飞旋后院	调查尸体，需要先通过钢筋铁骨的白底检定（14）（可从弗利多商店和褴褛飞旋门口的“园艺师”那获得氨水来降低难度，或通过“粪便体积压缩机”思维内在化解决。然后全面观察尸体，解锁任务“其余盔甲哪里去了？”“让金跟你说说这个案子”“受害人的纹身”。而该任务结束后，自动更新“把尸体放下来”这一任务。
打开垃圾箱	褴褛飞旋后院	使用撬棍（金的巡逻车内获得），通过强身健体的白底检定（14）；找褴褛飞旋经理加尔特拿钥匙。搜索垃圾箱，获得黄皮人马克杯、损坏的手册（与其互动可触发更多支线任务，从而获得角色信息）、触发“谁把衣服扔进垃圾箱的？”
打电话报案的是谁?	褴褛飞旋	褴褛飞旋经理加尔特询问；利用金的巡逻车向塞尔维打电话；向卡拉洁询问。
走访餐厅经理	褴褛飞旋	与金首次对话结束后获得，与褴褛飞旋经理加尔特对话即可。
走访野松公司代表	马丁内斯海滨的西北角码头	与褴褛飞旋门口的“园艺师”对话得知乔伊斯的位置，然前去和乔伊斯接触，并触发“乔伊斯了解的私刑信息”。

任务名	地点	攻略
走访工会领袖	工业港口	在此之前需要通过测颅先生的一系列检定，建议和平处理。然后便能去与艾弗拉特交流，触发“帮艾弗拉特拿到两个签名（与追回警枪有关）”“帮艾弗拉特打开公寓大门”。（准备好足够的生命值和士气回复）
阳台上的吸烟者	岬岸公寓	需要现在后院与吸烟者交谈来触发任务。在公寓位于码头边上的西南入口，可通过争强好胜的白底检定（10）说服清洁女工从而获得钥匙，并与其对话了解吸烟者的情况。
查询受害人盔甲的编号	褴褛飞旋后院	检查受害人尸体时，检查靴子，触发五感发达的被动判定，从而获得此任务。然后可通过金的巡逻车的无线电查询序列号，然后在第二天可通过见微知著和同舟共济的被动检定（10、10），来触发隔天获得更多信息。
让金给你说说这个案子	褴褛飞旋	初次见面和检查尸体时皆可触发，直接对话即可。
向园艺师了解三月份的园艺工作（仅能在第一天完成）	褴褛飞旋门口	向坤诺询问院子温室的情况后，得知可疑园艺师的信息，并接受任务。而后与“园艺师”对话即可。
一天结束后跟金一起总结	褴褛飞旋	晚上10点后，金会主动找上玩家，只需跟上即可。
把尸体放下来	褴褛飞旋	通过一系列检定将尸体射下来；找艾弗拉特帮忙，从而获得测颅先生的帮助。
执行现场尸检	褴褛飞旋后院	在尸检过程中，会经历一系列的被动检定，同时需要使用切链器（金的巡逻车内）。这些完成后自动触发“把受害人的尸体送检”后，将有见微知著的被动检定（14），从而开始再一次彻查尸体，再通过五感发达的白底检定（14），来触发“在你被愚弄前，找出那枚子弹”。
受害人的纹身	褴褛飞旋后院	与纹身的即印照片互动获得任务；然后将照片给乔伊斯看，触发“向‘工贼’询问纹身”，最后在“向卡拉洁询问死者的事”这一任务的对话中完成。
把受害人的尸体送检	褴褛飞旋后院	执行完尸检后，选择“将他装起来带走…”即可。若玩家想要收集吊人的靴子（具体见费尔韦瑟T-500搪瓷套装的成就获取方法）但还没完成，那先别选送检。
询问义务警员	褴褛飞旋	与提图斯一对话就能获得，可先和艾弗拉特聊过凶杀案后再找提图斯。

调查枪击现场

任务名	地点	攻略
跟受害人聊聊	褴褛飞旋	完成“在提图斯·哈迪面前证明自己的权威”并通过红色检定后获得。与卡拉洁对话，触发“向卡拉洁询问死者的事”，再回去与提图斯对峙，之后接受磁带便能触发“门枪手精选集”。
向卡拉洁询问死者的事	褴褛飞旋	通过平心定气的白底检定（14），完成对话选项（聆听了提图斯的磁带后会有额外选项），然后询问受害人纹身来触发“受害人的纹身”。
门枪手精选集	褴褛飞旋	需要再罗伊的当铺那购买录音机“哈蒙沃斯WO2”来聆听（通过疑神疑鬼的被动检定（11）杀价至4雷亚尔）。之后与卡拉洁和提图斯交谈即可。
向卡拉洁询问磁带的事	褴褛飞旋	拒绝提图斯的磁带后触发，然后去与卡拉洁交谈此事。
检查卡拉洁的浮标	褴褛飞旋	位于费尔德大厦西边，比神秘动物学家莫雷尔更西一些的海岸边有个浮标，互动即可。
找出凶器	褴褛飞旋后院	与在验尸时通过检定后获得的（证据）断裂的子弹互动后解锁此任务，在游戏终盘解决。
确定子弹是从哪里射来的	褴褛飞旋	完成“从提图斯那里了解整个故事”后从卡拉洁那得知玻璃的情报从而触发。玩家可去地图教堂区域的西北边的灯塔附近触发球体；在小岛上的没有屋顶的小屋那里调查床垫即可完成。
检查卡拉洁卧室的窗户	褴褛飞旋	通过见微知著的白底检定（11）来完成。
逮捕卡拉洁	褴褛飞旋	完成“从提图斯那里了解整个故事”后，与卡拉洁的对话中通过故弄玄虚的白底检定（14）来逮捕她。金会暂时离队直到第二天。

搜索教唆犯

任务名	地点	攻略
在提图斯·哈迪面前证明自己的权威	褴褛飞旋	初次走访提图斯时触发，在此之前，最好完成“执行现场尸检”“在你被愚弄之前，找到那枚子弹”“堵车之谜”“向‘工贼头目’询问纹身”“乔伊斯了解的私刑信息”“受害人的纹身”这几个主支线任务。需通过争强好胜的白底检定（12），然再通过从容自若的红底检定（11）后便能触发“跟受害人聊聊”。
堵车之谜	大堵车	获得“乔伊斯了解的私刑信息”后，通过循循善诱的红底检定（11），之后便能接受任务；然后去大堵车中分别与灰域司机、种族主义货车司机、席勒、汤米·霍姆这四人交流。其中，种族主义货车司机会在通过疑神疑鬼的白底检定（14）后供出席勒，并告诉玩家女司机的货车位置，玩家在搜查货车时还需通过强身健体的白底检定（12），而后向乔伊斯汇报便完成任务。

任务名	地点	攻略
让提图斯说出露比的位置	褴褛飞旋	与提图斯·哈迪对话，选带有“露比”字样的选项，触发逻辑思维的白底检定（18），然后开启新的选项并完成任务。
从提图斯那里了解整个故事	褴褛飞旋	完成“门枪手精选集”后自动触发，与提图斯对话并通过能说会道的白底检定（15）。然后再与卡拉洁对峙。
在周三关闭水闸	水闸	第三天才能去关闭，然后马丁内斯区以西地带才向玩家开放。
在海岸上寻找露比	费尔德大厦	关键剧情，进入前请存档。因为在这里玩家将与露比对峙，而一切结束后，剧情将直接走向终盘。
向村民打听露比	渔村	与渔村的洗衣女工（给玩家提供免费住处的老奶奶）对话询问露比，然后获得海岸棚屋的钥匙，并在那个屋子地板下发现9mm子弹，再去问洗衣女工。之后去调查费尔德大厦的壁画，通过天人感应的白底检定（20），触发“在海岸线上寻找露比”。（多做位于渔村教堂区的支线任务可降低该检定的难度）
返回褴褛飞旋	褴褛飞旋	在这对峙中，玩家需要面对数次的检定，方能存活：逻辑思维的红底检定（11）、能说会道的红底检定（12）、循循善诱的红底检定（13）、眼明手巧的红底检定（14）、反应速度的红底检定（12）——见微知著（11）鬼祟玲珑（11）循循善诱（13）这三个被动检定可降低这个红底检定的难度、反应速度的红底检定（20）——失败将中枪，但还没GAME OVER，争强好胜的红底检定（11）。

搜索枪手

任务名	地点	攻略
向莉莉恩的双胞胎询问小岛的事	渔村	“检查卡拉洁卧室的窗户”后来到渔村询问拾网人莉莉恩哪些人会去小岛，获得此任务。而后与莉莉恩双胞胎交谈所有选项后完成任务。
前往小岛	渔村	找到拾网人莉莉恩借船，征得同意后便能前往小岛。
打开防护门	小岛	调查一楼控制台，触发“找到发动机用的燃油”，之后发动机恢复供电后任务结束。
设法让逃兵认罪	小岛	需要至少三个例子来驳倒他的诡辩。
返程	小岛	按原路返回，向同事讲述案子。

▲灰域司机位置。

多结局

本作的正常结局是主角从小岛归来后，将案件调查画上句号。不过，本作中，还是有其他分支结局值得一提（其中一大部分是以玩家角色的死亡结束）。其中，一些耗尽生命值和士气前可通过回复挽回的不在此赘述（这两者分别触发的是心脏病死亡结局和辞职结局）。

结局	触发条件
主角与金死亡	试图和金逮捕哈迪兄弟，且不退让。
饮枪自杀1	将思维“手指搭在弹射按钮上”内在化并屈服于此思维。
触电身亡	试图自行修复水闸。
丢脸警察睡垃圾桶	没钱睡垃圾桶。
射杀孩子结局	在试图用枪射下尸体时将坤妮斯射杀。
饮枪自杀2	在和提图斯对话时触发自杀。
死亡结局1	在和科顿艾尔及其小队的最终对峙中完全搞砸了。
自焚结局	喝下烈酒炸弹。
死亡结局2	单独去面对教唆犯露比。
死亡结局3	对峙教唆犯露比时被杀害。
辞职结局	在露比自杀后，和金的对话中选择不再当警察。

▲烈酒炸弹。

全成就攻略

综述

成就总数	24个
完美难度	5/10
完美所需时间	50小时~70小时
最少通关次数	2次以上
有无会错过的成就	几乎所有
成就BUG	有
特殊需求	无

在本作的成就中，有多达 10 个成就玩家是可以通过该警官信息来实时了解自己还差多少才能达成目标。在这 10 个成就中，条件也基本较为明确，玩家只需要留心对话便可解锁。而且，警官信息最早可在第一天，通过完成支线任务“阅读水印”后获得。玩家如果不确定自己的选择是否符合游戏要求，可通过警官信息来查看。

▲玩家的警官信息（右侧）。

无聊之极

解锁条件 说极其无聊之事7次

获得方法 在对话选项中选择最为正常、合法、循规蹈矩的选项。

警探巨星

解锁条件 说超级巨星对话7次

第八封印的开启者

解锁条件 警告他人末日即将来临8次

世界上最可怜的警探

解锁条件 道歉10次

康米之星

解锁条件 使用批判理论9次

获得方法 在对话选项中选择赞扬康米主义，支持工人阶级的选项。

传统主义疯狗

解锁条件 说传统主义事项10次

获得方法 传统主义即是种族主义与法西斯主义，在对话选项中选择人种歧视和映射出社会达尔文主义的选项。

全世界最可笑的中间派

解锁条件 维护政治中间派7次

获得方法 中间派即是上图警官信息中的道德家，在对话选项中选择骑墙派或当代“白左”选项。

新自由主义街区天字第一号皮条客

解锁条件 吹捧自由市场9次

获得方法 自由市场即是资本主义，在对话选项中选择支持资本家和认同剥削劳动阶级的选项。

超级遥视者

解锁条件 得见幕外6次

获得方法 尽可能地多选择“超自然感知”的对话选项，内陆帝国这一技能对获取改成就有帮助。以和书店门口的安妮特对话了解书店内的诅咒为起点，再与普莱桑斯交谈两次获得“调查诅咒商业区”的支线任务。第一次进入诅咒商业区时与金的对话，在与中央壁炉互动，以及通过中央壁炉的检定进入烟囱找到新奇的骰子匠人并与其对话。还有其它关于“超感知”的选项，在这里就不细提，玩家在流程中多留意即可。

机械痴

解锁条件 闲扯关于机械的话题4次

获得方法 需要预留技能点数给博学多闻与能工巧匠，通过讨论汽车、卡车、起重机，以及船等对话中触发这些话题。可根据双方对话是否达成共识来进行判断是否符合成就要求。

吾乃艺术警察！

解锁条件 说艺术警察对话5次

获得方法 推荐在智力属性偏高的流程中获取，并留有技能点来应付检定。完成这个成就只需在对话选项中选择能凸显角色艺术修养的选项即可。

大陆荣誉警察

解锁条件 获得11点荣誉点数

获得方法 在上图的警官信息中的荣誉中列出。如解锁条件所标明的，在对话和行动中尽可能得“光正伟”，如不捡叫我马列拉扔在地上的硬币，在收了工会领袖的钱后诚实跑腿等。

现界之敌

解锁条件 教训5件静物

获得方法 对某些物体进行攻击互动，部分需要体格技能检定，但无需刻意加点。可攻击的对象有褴褛飞旋后的垃圾箱（试图撬开未果后可触发，相关工具从金的巡逻车中获取）、书店门口的邮箱、店内窗帘后隐藏的门、诅咒商业区的中央壁炉、位于海岸线木板道的付费电话，以及褴褛飞旋三楼天台所通往秘密通道的门。

法律化身

解锁条件 说你就是法律7次

获得方法 在对话中选择“我就是法律”或“我是警察”即可。

模范坏警察

解锁条件 与金一起创下历史新低

获得方法 上图的警官信息中的好警察/坏警察小于等于-5，只要尽可能做坏事即可。

模范好警察

解锁条件 获得金的信任

获得方法 上图的警官信息中的好警察/坏警察大于等于10，只要尽可能做好事即可。

招募曷城金警探

解锁条件 57区的杰出代表

获得方法 完成上面的成就后便能跳出的结局对话。

招募警探库诺·德鲁伊特

解锁条件 下级警官的料。

获得方法 在后期枪战中，玩家选择不警告金让他中枪，这样子库诺便会在此后跟玩家行动，而在结尾玩家就能劝说他成为下级警官。

雕像也无法让她回心转意

解锁条件 它们毫无意义

获得方法 在当铺老板罗伊旁边的柜子里，通过能工巧匠的检定获得“无头FALN骑士”雕像。完成故事结尾前的支线任务“为德洛莉丝·黛献上小雕像”获得。

费尔韦瑟T-500搪瓷套装

解锁条件 从头到脚，全副武装

获得方法 一共四件装备，分别用于头盔、胸甲、手套、护胫这四类。

护胫可在将尸体放下后，在完成验尸后等到晚上 9 点后让金去睡觉，一个人去偷偷拿走并在褴褛飞旋的厨房洗干净；

手套则是要先和涂鸦的骷髅头辛迪对话获得信息，然后前往水闸对面的渔村，和洗衣服的老婆婆附近房子里的小女孩对话，从而得知手套位于房子附近的沙堡中；

胸甲：在水闸对面找到神秘动物学家后让他们回到褴褛飞旋，而后与他的助手加里对话，玩家需准备足够的五感发达与从容自若技能点来通过检定。如果玩家能事先为工会领袖完成打开公寓大门的任务时，获取其是秘密法西斯主义者的情报，会使得这个任务更容易完成；（加里在回到褴褛飞旋后很快会离开，建议玩家在进入褴褛飞旋与他对质前存档）

▲加里。

头盔：与竹节虫对话，头盔在它脚下的箱子中。收集全后穿上获取成就。

无谷蛋白顶料馅饼

解锁条件 接下来你就要切断碳水化合物了

获得方法 此成就有技能点安排的要求，且只能通过与动物学家：争强好胜6+、标新立异不高于4、从容自若4+、钢筋铁骨6+。在水闸对面找到神秘动物学家后，与他的助手加里对话，以询问他是不是神秘动物学家，来开始对他的逼问。最后在褴褛飞旋获得馅饼，与之互动达成成就。

挑战硬核

解锁条件 祝你好运

获得方法 在选项中选择硬核模式，完成第一个任务便能跳成就。

真探

解锁条件 以硬核模式通关游戏。

获得方法 上述的攻略皆基于正常模式，而在硬核模式中，所有检定的难度将上升；可拾取的金钱会减少，玩家得多靠当铺或可获得钱的思维；所有物品价格上涨，因而药店贩卖的药将更为昂贵且低效；不过drugs、酒、香烟等物品的暂时收益提升；装备将更为重要；思维也将有更多的收益和惩罚；每个完成的任务给予的XP增加。

灰域行者

解锁条件 切换次元3秒钟

获得方法 无法正常获取的成就，必须用BUG。感兴趣的玩家可以去游戏社区寻找“非常规手段”。（这种成就或许是制作人给玩家留下的某种彩蛋或“恶作剧”吧。或许当主机版发售后，该成就背后的迷才能揭晓）

聖剣伝説3 TRIALS of MANA

本作以 6 个主角作为卖点，把不同的角色选为主角或者同伴时能观看到不同细节的剧情演出。6 个主角还分别有不同的职业，各职业以光暗为分界，有着不同的转职路线，不同路线的角色拥有不同的战斗职能，能让玩家在游玩这部以多周目为前提的游戏时也不感到腻味。

文 秋沙雨&水无月 美编 Juxi

NS PC PS4

圣剑传说 3 玛那的试炼		Square Enix	
圣剑传说 3 TRIALS of MANA		动作角色扮演	中文版
2020 年 4 月 24 日	本地 1 人	无对应周边	
NS 版与 PS4 版售价为 390 港币			

系统详解

操作详解

PS4版	NS版	用途
○	A	确定/调查/拾取/对话/轻攻击
△	X	重攻击/蓄力攻击（按住）
□	Y	回避
×	B	跳跃
L1	L	显示必杀快捷栏
R1	R	显示道具/特技快捷栏
L2	ZL	改变操作角色
R2	ZR	改变操作角色
方向键↑↓	方向键↑↓	打开环状指令
方向键←→	方向键←→	选择环状指令
左摇杆	左摇杆	移动/步行（轻推）
右摇杆	右摇杆	调整镜头/放大或缩小地图
L3	按下左摇杆	开启/取消加速跑
R3	按下右摇杆	锁定/取消锁定
L3+R3	同时按下左右摇杆	重置镜头
Option	+	暂停/打开菜单
触控板	-	打开地图

※本攻略操作以PS4版为主

游戏难度

游戏共有四种难度可供玩家选择：休闲、简单、普通、困难。游戏期间刻意随时更改游戏难度，如果不追求挑战极限的话可以随意调整难度来适应游戏。

界面

①敌人姓名与血量　　③队伍成员及状态
②小地图　　④快捷栏

战斗系统

综述

本作的战斗模式依然和原版一样为最大 3 人小队协力作战，玩家可以在战斗中按 L2 键或 R2 键来改变当前操作的角色。不过在操作层面，和原汁原味复刻 SFC 原版 2 代的前作《圣剑传说 2 玛那的秘密》相比，《圣剑传说 3 玛那的试炼》比起 SFC 原版 3 代有了不小的进化，删除了原作中影响命中率和回避率的敏捷设定，追加了跳跃和回避等操作，动作性进一步加强。

《圣剑传说 3 玛那的试炼》的战斗采用了完全实时化设计，玩家操作的角色靠近地图上的敌人后就会自动拿起武器进入战斗状态，因此回复 HP 等准备工作需要提前做好。玩家能够发动的攻击主要有 3 种，具体如下。

轻攻击

轻攻击为按○键发动，伤害较低但出手速度快，破绽也较小，是最常用的攻击手段。轻攻击的动作模组、威力、攻击范围会因玩家当前操作角色不同而有不同。

重攻击

重攻击为按△键发动的，虽然出手速度较慢但是威力大，而且对于一部分穿着护甲的敌人有护甲破坏效果。轻攻击和重攻击还有两种连招组合，具体如下：

○→△：带有吹飞效果的攻击
○→○→△：大范围攻击
× →○ / △：跳跃攻击

除了伤害更高之外，重攻击还有另外一个效果就是命中敌人后会掉落蓝色碎片，玩家操作的角色拾取蓝色碎片的话可以积累 SP 槽，而 SP 槽达到一定量以上后则可以使用必杀技，因此在战斗中大家积极地积累 SP 槽吧。

蓄力攻击

在按住重攻击键（△键）不放的情况下，玩家操作的角色会释放强大的蓄力攻击，蓄力攻击的出手速度比起重攻击更慢，破绽更大，但是一旦命中敌人则能造成可观的伤害。因此在敌人接近之前提前开始蓄力，进入战斗的同时即可释放蓄力攻击，也是值得参考的一种战斗技巧。如果敌人身上有蓝色的护盾，可以使用蓄力攻击来一击破盾（重攻击也有破盾效果，不过需要多次命中才行）。

背后攻击

成功从背后攻击敌人的话，可以触发会心一击的效果，威力比通常攻击更大，是玩家们和强敌周旋时必须要掌握的技巧。

魔法与特技

每一位角色都可以通过分配培养点数来习得各属性的魔法与特技，魔法与特技既包括攻击魔法 / 特技，也有诸多辅助 / 回复类效果的魔法 / 特技，使用魔法 / 特技会消耗角色的 MP，在战斗中按↓调出特技环状指令后选择使用，也可以用 R1+〇 / △ / □ / × 设置快捷键来使用。不过要注意，绝大多数属性魔法都必须在主线剧情中收服了对应属性的精灵（共有水、土、火、风、光、暗、月、木八大属性）后才能使用。

关于必杀技

每一位角色都有属于自己的独特必杀技，按照前述拾取重攻击命中敌人后掉落蓝色碎片来积累 SP 槽，当计量条积累到一定程度以上后即可发动威力巨大且攻击范围优秀的必杀技，同时若用必杀技打倒敌人可以额外获得经验值奖励，因此尽可能使用必杀技来打倒更多敌人吧。

关于逃跑

除了 BOSS 战和一部分特定战斗之外，在普通战斗中玩家若感到难以取胜则可以尝试逃跑，只需要紧贴着代表战斗区域的黄线处持续往外奔跑，即可积累一个逃跑度的计量条，当逃跑度打倒最大后即可逃跑成功，虽然无法获得金钱和经验，但是刚刚和玩家战斗的敌人也会消失，玩家可以借此机会顺利通过。

关于敌人的攻击范围

在《圣剑传说 3 玛那的试炼》中，敌人使用的许多招式都会有明显的红色范围提示，只要在其出手之前离开红色范围即可成功回避，活用这一技巧在 BOSS 战中才能克敌制胜，如果玩家有玩过诸如《最终幻想 14》等网游的话会非常容易理解了。

环状指令

环状指令可以说是“《圣剑传说》系列”的精髓系统之一，本作将可使用的特技与道具分为两种环状指令，分别用方向键↓和↑来呼出，用方向键←或者→来选择使用，同时还可以将最常用的道具和特技登录在快捷键里，使用起来会比环状指令更快，具体设置方法是打开环状指令后在对应的道具或特技上长按 R1+〇 / △ / □ / × 来设置。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

关于同伴的 AI

玩家在菜单中,可以在“策略”一栏中给同伴们下达各种 AI 指示来决定同伴使用特技、必杀技、道具的频率，可设定的选项包括目标、战略、使用条件三项，具体设定差别可参看下表，活用这些 AI 设定功能让自己的战斗立于不败之地吧。

◆目标

目标指示	内容
附近敌人	优先攻击最近的敌人
远处敌人	优先攻击最远的敌人
同个敌人	优先攻击玩家手控角色的目标
不同敌人	优先攻击未被同伴当做目标的敌人
HP低的敌人	优先攻击HP较低的敌人

◆战略

战略的种类	内容
全力攻击	只进行攻击，不进行支援和回复
优先攻击	优先进行攻击行动
注重平衡	发动回复、攻击、支援的比例较为平均
优先支援	优先发动回复和支援行动
专心支援	只进行支援和回复，不发动攻击行动

◆指令使用条件

种类	使用条件
特技	不使用任何特技
	MP超过75%时使用特技
	MP超过50%时使用特技
	MP超过25%时使用特技
	无视MP消费全力使用特技
必杀技	不使用任何必杀技
	SP超过75%时使用必杀技
	SP超过50%时使用必杀技

种类	使用条件
必杀技	SP超过25%时使用必杀技
	无视SP消费全力使用必杀技
回复道具	不使用任何道具
	道具数量超过5个时使用道具
	道具数量超过3个时使用道具
	道具数量超过1个时使用道具
	无视剩余道具而进行使用

关于奖励经验

在战斗结束时，角色会根据战斗中的各种表现获得按比例加成的奖励经验，各位在战斗时可以尽力去争取。此外“使用必杀技给予敌人最后一击”的加成是可以叠加的，例如使用必杀技同时打倒 2 个敌人，就会额外获得 2% 的奖励经验。

条件	奖励经验
操作角色未受伤害	+10%
使用必杀技给予敌人最后一击	+1%
10秒内胜利	+5%
20秒内胜利	+3%
30秒内胜利	+1%

角色培养

培养点数与对应的技能

在《圣剑传说 3 玛那的试炼》中，角色在升级时可以获得“培养点数”，这也是本次重制版相比原版增加的全新培养系统。玩家可以将“培养点数”分配给角色进行强化，给角色分配培养点数时，有力量、防御、智慧、精神、幸运总共 5 个方向可以选择，每个角色在不同的培养方向上积累到一定数量的培养点数时，都可以习得不同的强化能力，强化能力包括如下几种：①主动使用的魔法和特技，习得后需要调出特技环状指令来使用；②被动技能，习得后需要在菜单里选择装备能力一栏，装备在角色的技能栏上后才能发挥效果，每位角色一开始只能装备 2 个被动技能，随着转职为高级职业可以解锁更多的被动技能栏；③状态能力提升，只要习得就能自动提升角色该项数值；④连接技能，连接技能就是队伍中只要任意一人习得，队伍中的其他人也能装备这一技能，除了分配培养点数之外，随着剧情的进行在流程中也可以从不同的 NPC 身上，或者满足某些特定条件习得各种连接技能。要让每一位角色发挥最大战力，合理分配这个角色的培养点数就非常重要了。

分配培养点数的原则

想要最大程度发挥角色的战力，给角色分配培养点数需要奉行两大原则：一是优先以习得重要技能为目标来分配培养点数，而如果只是提升常驻基础数值的话则可以稍微缓一缓；二是优先提升该角色长项的培养点数，例如杜兰的话可以优先提升力或守，而安洁拉则可以优先提升知性。

重置培养点数的分配

玩家想要重置某一角色培养点数的分配的话，可以去商业都市拜泽尔的黑市来实现，不过根据玩家需要重置的点数多少，也需要支付对应数额的金钱作为代价，因此在分配培养点数时还需慎重。在玩家累积收集了 30 个仙人掌先生之后，重置培养点数分配所需金额会减半。关于仙人掌君的收集，请大家参看后文的收集部分。

转职

除了升级和分配培养点数之外，转职系统作为《圣剑传说 3》原版的特色系统之一，也被《玛那的试炼》忠实地继承了下来。转职顾名思义，每位角色达成特定职业之后，就可以转职。角色转职除了可以改变外观形象外，还可以习得种类更为丰富的必杀技、特技和魔法（当然所需要的培养点数也会更高），可装备的被动技能数量也会增加。每位角色在通关前总共可以转职两次，通关后解锁第三次即 4 阶职业的转职，而且转职还存在着分支设定，即角色在转职时可以选择光或暗这两种不同方向，由此转职为不同的高级职业，每位角色的 2 阶职业有光 / 暗两种，而 3 阶职业根据之前转成的 2 阶职业以及光暗偏向不同，总共有光光 / 光暗 / 暗光 / 暗暗共四种 3 阶职业，根据角色的特点选择合适的 3 阶职业能够让攻略之旅变得事半功倍。

转职条件

职业等级	转职条件
1级	初期状态
2级	Lv18以上
3级	Lv38以上且消耗1个从“？？？的种子”获得专用的转职道具
4级	主线通关后从特定角色处获得4阶职业解锁的线索，并在指定地点打倒对应的BOSS

◆全角色转职路线一览

※注：带☆号的3阶职业为一周目初见通关时较为推荐的职业，仅供大家参考

角色	1阶职业	2阶职业	3阶职业	4阶职业
杜兰	战士	骑士（光）	圣骑士（光光）	救世主（光）
			领主（光暗）	
		角斗士（暗）	剑圣（暗光）	狂战士（暗）
			☆决斗者（暗暗）	
安洁拉	魔术师	女术士（光）	☆伟大女巫（光光）	巫术女王（光）
			弧光术士（光暗）	
		探索者（暗）	卢恩大师（暗光）	咒术师（暗）
			麻葛术士（暗暗）	
凯宾	格斗家	武僧（光）	神之手（光光）	野兽帝王（光）
			战斗武僧（光暗）	
		狂拳斗士（暗）	☆苦行僧（暗光）	湮灭者（暗）
			死之手（暗暗）	
夏洛特	牧师	神官（光）	主教（光光）	高等神官（光）
			圣者（光暗）	
		巫婆（暗）	☆死灵术士（暗光）	混沌制造者（暗）
			恶魔灵媒（暗暗）	
霍克艾	盗贼	游侠（光）	漫游者（光光）	守宝妖精（光）
			恶棍（光暗）	
		忍者（暗）	忍者大师（暗光）	狱炎复仇者（暗）
			☆夜刃（暗暗）	
莉丝	亚马逊战士	女武神（光）	华纳女神（光光）	流星女神（光）
			☆星光枪兵（光暗）	
		如尼少女（暗）	驭龙者（暗光）	赫拉斯之鹫（暗）
			芬尼尔骑士（暗暗）	

关于 3 阶职业的转职

要转职为 3 阶职业，除了等级必须达到 Lv38 之外，还需要利用从在旅馆花盆中种植？？？的种子中获得的特定转职道具，？？？的种子主要获得渠道有：

①神兽出现后从特定怪物身上掉落；

②主线剧情终盘中可以从一部分宝箱里获取（如神兽所在场所的宝箱）。

由于从宝箱中得到的？？？的种子数量有限，因此要大量获取的话还是只能靠刷怪。由于各个角色路线最终迷宫里掉落？？？的种子的怪物种类较为丰富，推荐进入第 6 章里的各路线最终迷宫之后再来刷。

此外共通迷宫“月读之塔”7 层和 8 层的敌人“银狼”也会掉落，可以反复来刷。此外提升花盆的等级也能提高？？？的种子的掉落概率（霍克艾在队伍中的话也可以装备他的物品掉落几率提高的技能）。

在花盆中种植？？？的种子后，可以获得队伍中三人随机一人转职 3 阶职业所需的转职道具，如果种子数量不多的话，可以通过 S/L 大法来确保自己获得所需要的转职道具。

◆各角色 3 阶职业转职道具

角色	3阶职业	对应转职道具
杜兰	圣骑士	圣骑士之证
	领主	君主之证
	剑圣	剑圣之证
	决斗者	斗士之证
安洁拉	伟大女巫	奥义书
	湖光术士	秘传书
	如尼大师	符文书
	麻葛术士	禁咒书
凯宾	拳圣	金狼之魂
	武僧	银狼之魂
	苦行僧	魔狼之魂
	死之手	死狼之魂

角色	3阶职业	对应转职道具
夏洛特	主教	圣水之小瓶
	圣者	盐之小瓶
	死灵术士	灰之小瓶
	恶魔灵媒	血之小瓶
霍克艾	漫游者	幸运骰子
	恶棍	恶运骰子
	忍者大师	必中骰子
	夜刃	夜视骰子
莉丝	华纳女神	布里希嘉曼项链
	星光枪兵	明星项链
	驭龙者	骑龙项链
	芬尼尔骑士	格雷普尼尔

关于 4 阶职业的转职

4 阶职业是重制版《玛那的试炼》增加的全新要素，每个角色的 4 阶职业固定为光 / 暗系共两种，转职为 4 阶职业后可以习得强大的必杀技。玩家首先要通关游戏主线剧情，之后乘坐芙拉米来到佛尔瑟那城镇中，调查书架上的书后可以获得 4 阶职业的情报，之后完成各个角色相关的新追加剧情并打倒对应的新 BOSS 后才能获得各个角色转职为 4 阶职业的道具，这部分的具体内容请参看后文流程部分的通关后内容详解。

角色	4阶职业	可习得必杀	专用技能	对应转职道具
杜兰	救世主	光阵剑	超级恢复：战斗中补血量超过最大血量时最多额外增加30%血量	勇气宝玉
	狂战士	炼狱斩	狂暴：普通攻击叠加2%攻击力防御力（最多30%）	勇气宝玉
安洁拉	巫术女王	天堂婚礼	元素大师：无视属性抗性给予伤害	睿智宝玉
	咒文法师	1000t	贪婪：受到伤害时恢复MP3%	睿智宝玉
凯宾	野兽帝王	麒麟刚碎拳	金刚：蓄力攻击时蓄力不会受创后仰，受到的伤害减少20%	本能宝玉
	湮灭者	黄龙咆哮波	罗刹：普通攻击命中时，提升3%攻击力	本能宝玉
夏洛特	高等神官	嘭——！！	救赎：战斗不能时恢复我方战斗不能+HP100%	希望宝玉
	混沌制造者	咚隆咚隆	冥界高一根烟：战斗开始时对敌人附加魔法攻击力及魔法防御力减益	希望宝玉
霍克艾	守宝妖精	千刀华	转环：能力下降时会自动转为提升	信赖宝玉
	狱炎复仇者	锁缚斩	黑暗领域：给予全体敌人攻击力下降效果	信赖宝玉
莉丝	流星女神	天星枪	救赎之光：使用必杀技时恢复我方全体HP+10%	慈爱宝玉
	赫拉斯之鹫	煌鹫枪	神鸟飞翔：随机增加我方SP35%	慈爱宝玉

关于转职重置

和培养点数一样，玩家同样可以重置角色的转职，不过条件较为苛刻，必须使用道具“女神天秤”才行。而“女神天秤”只有进入各主人公路线的最终迷宫巨龙洞穴（杜兰 · 安洁拉路线）/ 幻影宫殿（凯宾 · 夏洛特路线）/ 黑暗城堡（霍克艾 · 莉丝路线）之后，才能从迷宫中的宝箱里获得一个，此外通关后的魔女迷宫中也可以获得 3 个，由于数量稀少，在使用“女神天秤”重置角色转职之前请务必三思。此外要留意的是重置转职后，当要升回 3 阶职业时依然需要另一条路线的转职道具。

关于花盆

游戏中各城镇中的旅店都有“花盆”这一设备，玩家可以将从游戏中获得的种子种在花盆里，由此获得道具和装备，获得的装备是按照玩家角色当前职业和等级来的。种子的来源有从野外场景或迷宫中的黄色闪光点 / 红色的壶中拾取，或是击倒敌人掉落，积累播种一定次数后，花盆等级会上升，之后种下道具种子获得优质物品的几率，以及敌人掉落种子的几率都会上升。

◆花盆升级所需播种次数

等级	累积播种次数
2	20
3	30
4	50
5	100

一周目攻略时的队伍组成

本作和 SFC 原版一样，选择不同的主人公对应不同的最终 BOSS，而其他两位同伴的选择会大幅度影响流程攻略的难度。因此对于一周目初见玩家来说，如何选择队伍组成也算是一门学问了。总之三个妹子组成的队伍（莉丝、安洁拉、夏洛特）是不推荐的，缺乏强力的攻击手会给推进流程增加不少难度。总体来讲 2 个物理系 +1 个魔法系角色是比较合理的组合。和 SFC 原版一样，兽人凯宾是本作最强的物理攻击手，尤其是在夜晚攻击力更上一层，因此无论玩家选择哪个主角，都建议带上凯宾。此外霍克艾由于其独一无二的增加物品掉率的技能，是流程后期刷种子的 MVP，同时自身的对敌弱化技能也很好用，同样推荐玩家在一周目使用。

流程攻略

选择同伴

在开局剧情结束后系统会要求玩家在六个角色里选择一个作为主角来推进游戏，然后选择另外两个角色来作为同伴。

同一个国家的角色之间在剧情里会有特殊对话，组合分别为：杜兰与安洁拉、凯宾与夏洛特、霍克艾与莉丝。

初次进行游戏的话推荐莉丝来当主角，配合霍克艾优秀的掉落率，在一周目开荒十分方便，另一个同伴角色可以重视输出的杜兰或者凯宾。

开场剧情攻略

杜兰篇

●开场教学战，剧情后爬上楼梯与魔导师进行战斗，不过对方是 BOSS 所以杜兰也无法给他造成什么伤害，避免杜兰造成伤害的话就趁着他准备发动火球术时进行攻击，他闪避时会取消咏唱。经过一段时间后自动结束战斗。

●来到城内，和地图标示的 3 个 NPC 对话，然后前往东北边的占卜宅邸找占卜婆婆。

●回家触发剧情，之后离开佛尔瑟那，一路来到大地裂缝 II，杜兰篇开场结束。

安洁拉篇

●在城里和地图所示的 3 个 NPC 对话，然后在阿尔蒂纳 II 的房间里和魔法师对话，前往中庭找维克托，然后进入女王殿触发剧情。

●自动来到零下雪原触发教学战，继续前进自动来到艾尔兰德。

●醒来后前往旅馆找占卜师，剧情后安洁拉篇开场结束。

夏洛特篇

●开场剧情后离开神殿，但是被挡住，来到光之神殿 III 和米克对话，休息到晚上后前往露台和米克对话，自动来到埃斯托利亚。

●离开埃斯托利亚进入拉比兔森林触发教学战，向西边前进和 NPC 对话，然后向北走，夏洛特篇剧情结束。

霍克艾篇

●操作霍克艾来到 2 楼打开宝箱后自动来到塞纳巴尔。

●在塞纳巴尔 V 和杰茜卡门前的女性对话。

●下楼来到塞纳巴尔 IV，和中央右下房间里的忍者对话。

●出门来到塞纳巴尔 I，进入正中央的门里，和尼基塔对话。

●返回塞纳巴尔 V，来到霍克艾的房间前和忍者对话，前往伊戈尔的房间和伊戈尔对话，然后进入弗雷姆康的房间触发剧情战斗，进行战斗教学。

●自动来到牢里来到出口触发剧情，来到塞纳巴尔 I，从地图西南侧来到塞纳巴尔 II，从中间南边的出口离开，霍克艾篇开场结束。

凯宾篇

●开场就是教学战，战斗结束后进入野兽王国。

●从外围的野兽王国 II 进入野兽王国 III 触发鲁加的演讲剧情，然后上去和鲁加对话。

●返回野兽王国 II 向上走进入野兽王国 IV，和屋子里的兽人对话，出门后下楼时触发剧情。

●醒来后自动来到月夜森林，旁边有金色女神像。

●往野兽王国方向走触发剧情，凯宾篇开场结束。

莉丝篇

●开局是战斗教学，战后回到洛兰特，在大门前和亚马逊战士对话之后进入洛兰特 II，和楼梯前的短发亚马逊战士对话。

●继续上楼来到洛兰特 III，和王座上的乔斯塔国王对话，然后去艾略特的房间和艾尔玛对话触发剧情。

●剧情后来到洛兰特 I 上层，和附近的亚马逊战士对话，然后回到洛兰特 II，来到左边的仓库和亚马逊战士对话。回到大厅中间和亚马逊战士对话，来到洛兰特 I，进入地图右边的地下室。

在门口有一个金色女神像，继续前进触发剧情。

○可以自由行动时前往地下室的水晶前有小剧情。

●离开地下室，城里开始出现敌人，附近的绿色罐子打破后能回复 HP。一路杀上洛兰特 III 触发剧情，莉丝篇开场结束。

第 1 章

●来到加德。城内没有女神像，想要保存可以去旅馆和店主对话。

在旅馆解锁花盆，在花盆里种下种子可以收获道具。

●来到酒馆，这里可以遇到霍克艾。和店长对话之后前往旅馆和店主对话休息（不会花费卢克），进入晚上。

●调查大门离开加德。

○这里有 2 个宝箱：

①加德 I 旅馆对面的小仓库

②港口右边的灯塔附近

●进入拉比兔森林，来到地图所示的洞窟前被弹出来，然后折回去来到最近的一个岔路口向南走进入埃斯托利亚。

●可以在这里买些东西进行装备更换。

和地图所标示的两个 NPC 对话，然后去旅馆休息（选择早上或晚上都一样）。

●晚上触发剧情，离开村子，来到拉比兔森林西南方触发剧情，妖精菲雅莉一起同行。

●回到埃斯托利亚，剧情后离开村子。

◈宝箱与仙人掌

●来到瀑布洞窟前触发剧情，这时候可以观看第二个同伴的开场剧情（也可以选择不看），这时候获得的道具和经验值无法继承到正篇里，在回忆部分里无法保存进度。剧情结束后第二个同伴入队。

●靠近洞窟门口触发剧情，解开结界，进入瀑布洞窟。

◈宝箱与仙人掌

●一路前进到瀑布洞窟 II 触发剧情，如果第三个同伴选择夏洛特的话夏洛特会入队。继续前进就能离开洞窟。

●来到温德尔，靠近大门触发剧情，向北走进入光之神殿。

◈宝箱与仙人掌

●在光之神殿 II 和光之祭司对话触发剧情，解锁连接技能。

◈宝箱与仙人掌

●在城里更新一下装备后再次前往瀑布洞窟，如果没有选择夏洛特作为同伴的话在入口会触发夏洛特的剧情。

●来到瀑布洞窟 II 触发剧情，来到瀑布洞窟 I，前往金色女神像附近的入口来到瀑布洞窟 II 上方，剧情后可以在瀑布洞窟 II 上层来回移动，继续前进进入瀑布洞窟III上层。

◈宝箱与仙人掌

●前进至瀑布洞窟IV，在空地触发 BOSS 战。

BOSS 金属装甲蟹

弱点：暗属性

无效：光属性

由于是第一场 BOSS 战所以难度不大，在 HP 降至一半以下时它会使用锁定角色的圣光弹，这时候操作角色远离 BOSS 再切换到其他角色继续进行攻击就行了。BOSS 的技能都会在场地上标注范围，只要不出现因为不习惯操作而闪避失败的情况就没有什么问题。

BOSS 的弱点在正面的眼睛，背后和脚虽然也能输出不过伤害会打折扣。

●战后解放威斯普，解锁光属性魔法。原路返回瀑布洞窟 II 触发剧情，自动来到加德。

●如果第三个同伴为凯宾的话这里会遇到凯宾，剧情后他会入队。选择其他角色的话这里会遇到霍克艾。

〇来到加德 II，启动领主房间和左下走廊尽头的开关可以打开右上角房间的门，里面有 2 个宝箱。

◈宝箱与仙人掌

●打开加德 II 南边的大门来到街上，前往码头触发剧情。

●上岸后来到迈雅，可以先去商店给第三个同伴买防具和换武器。

◈宝箱与仙人掌

●在城里和城市中央的老人对话，然后去城市东北方的屋子找彭 · 沃亚吉，从后门出去和他对话。

●离开迈雅进入黄金街道，在路上触发仙人掌先生的收集任务，在发现仙人掌先生的位置附近有银色女神像。

◈宝箱与仙人掌

●银色女神像的分叉路向北走进入大地裂缝。在大地裂缝III尽头有金色女神像，来到大地裂缝 II 触发 BOSS 战。

◈宝箱与仙人掌

BOSS 机械魔像 ×2

弱点：风属性

无效：土属性

由于是在桥上，而且敌人经常会使用直线攻击，所以讲究站位。

两边的机械魔像经常会使用正前方技能，一种是宽度比较窄的直线攻击，这种比较好闪避，另一种是锁定角色的直线攻击，由于射程很宽，如果往桥的出入口方向闪躲的话很可能会命中队友，所以建议将攻击引向桥的左右两侧方向就能减少误伤我方成员的情况发生。

在战斗里将我方队友的攻击对象集中为和玩家相同的目标，依次解决。

●战后自动返回迈雅，去找彭 · 沃亚吉，到后门去和他对话，需要帮他找火药。

〇在迈雅港口登船处附近的屋顶上有仙人掌先生。

●去防具店前和城镇右下露天摊位的老爷爷对话，再次前往大地裂缝III的女神像前。

●剧情后打开通道，进入矮人村庄。矮人村庄的商店有新装备，金钱充裕的话可以换一下装备。

◈宝箱与仙人掌

●和道具店的矮人对话，然后和村庄东南方的矮人对话，进入矮人隧道。

●矮人隧道里的岩石障碍可以通过攻击来破坏，在矮人隧道 I 一路前进找到瓦兹，这里是否直接买下火药关系到一个奖杯（认为 5000 卢克太贵的话可以杀价 1 次），不过一周目时因为要经常换装备所以身上的卢克肯定不够，按照正常流程只能拒绝。

◈宝箱与仙人掌

●进入矮人隧道 II 触发 BOSS 战，建议先打打杂兵将 SP 槽全攒到 200%。

BOSS 珠宝吞噬者

弱点：风属性

无效：土属性

和前两个 BOSS 不同，这只鼹鼠的攻击有效部位很多，可以考虑使用必杀技连发来给其造成大伤害，周围也有蓝壶可以回复 SP 槽。无法使用必杀技时可以用莉丝这类攻击范围较广的角色来进行输出。

这只鼹鼠平时会半只身子躲在动力，只有头和双手可以攻击。

BOSS 的 HP 降至一半以下时身体会冒红光，这时候它会从洞里出来，使用陨石性质的攻击来砸地板，石头落下来时场地会有位置标注，这个时候就集中精力进行回避吧，当攻击结束时就继续进行攻击。

●战后解放诺姆，解锁土属性魔法。靠近瓦兹触发剧情，获得火药，可以选择是否马上回到隧道入口，不会消耗自己的魔法绳。

●返回迈雅，将火药交给彭·沃亚吉，然后去后门和他对话，来到鼹鼠怪高原。基本上按照地图的指示来走就能前往佛尔瑟那。

如果没有选择杜兰为同伴的话途中会触发遇到杜兰的事件。

○从鼹鼠怪高原东南可以进入大地裂缝，前往大地裂缝 II 可以找到 1 个仙人掌先生。

在前往大地裂缝的途中能找到鼹鼠怪高原的仙人掌先生，如果之前没有错过之前的仙人掌先生，现在就有 5 个仙人掌先生了，在地图页面可以在左下角查看该地图区域里的宝箱获得情况。

◈宝箱与仙人掌

●进入佛尔瑟那后直接来到城堡内，现阶段城里全是敌人。从两侧进入佛尔瑟那 II，前往最北端的王座触发剧情，之后佛尔瑟那恢复正常，可以去进行补给或者收集宝箱与仙人掌先生了。

●在城堡门前和士兵对话得知大炮的事，出门和彭·朱尔对话，前往街区和地图标示的 NPC 对话。

如果队伍里没有杜兰的话，在武器的右边的屋子和史黛拉对话可以获得连接技能“生活的智慧”。

◈宝箱与仙人掌

●事情干完后回去找彭·朱尔，返回迈雅。

○和彭·沃亚吉对话可以获得连接技能“斗魂”。

●前往黄金街道，一路向西来到拜泽尔。武器店和防具店有新装备。

在黑市里有 1 个宝箱。

◈宝箱与仙人掌

●在码头和水手对话，然后在城里和马洛特与观光推进员对话。然后前往港口，支付 150 卢克前往帕罗，本章节结束。

第 2 章

●在城里和地图所示的 4 个 NPC 对话，在酒馆可以遇到莉丝。对话完后离开帕罗来到通天之路。

◈宝箱与仙人掌

●往通天之路 I 东部前进，中间有一个银色女神像。在花圃触发剧情。

○花圃的附近的宝箱和仙人掌先生可以在触发洛兰特秘密基地的剧情后再过来拿。

往东北方向前进来到通天之路 II 能拿到 1 个宝箱。

◈宝箱与仙人掌

●剧情后自动来到洛兰特秘密基地。和基地里的亚马逊战士交谈，然后到会议室触发剧情。

◈宝箱与仙人掌

●离开秘密基地，在花圃前触发剧情，来到顶端和亚马逊战士对话，选择“是”之后就来到拜泽尔。

●休息到晚上进入黑市，和右边的老婆婆对话，拿到小不点儿锤。

●乘船前往加德，这时候城里可以正常购物了。离开加德前往拉比兔森林，这时候可以顺便收集一下之前没解锁的仙人掌先生。

○加德旅馆对面有仙人掌先生。

◈宝箱与仙人掌

○埃斯托利亚入口左边屋子的右下角有仙人掌先生。

●来到地图西南方可以看到小地精，调查石像可以打开通道前往小地精森林。

◈宝箱与仙人掌

●在村子里和小地精们对话打听唐·培里的情报。

○这里一共有 5 个宝箱，除了图上的 3 个之外，在中央西部的屋子和西北方的屋子里还各有 1 个。

●和 4 个小地精对话后回到广场和一开始遇到的长胡子小地精对话，然后离开森林，前往通天之路。

●从正北方前往风之回廊。

◈宝箱与仙人掌

●风神像的出风方向可以通过操作开关来切换，基本上把第一次看到的开关都切换一次就能一路走到底了。途中会看到石像精，调查之后能打通回到入口的捷径。

●前进到玛那石前触发剧情，解锁转职系统，角色等级提升至 18 级以上就能转职了，如果等级不够的话可以先在这里练练级。

●进入风之回廊 II 触发 BOSS 战。

BOSS 赞可

弱点：土属性

无效：风属性

本战讲究空中战，不熟练的话回到风之回廊 I 找那些会飞的杂兵多试试。平时的技能攻击多以锁定角色为主，当锁定到操作角色的时候尽量躲远一些以免队友被波及。

当它的头顶上出现青蓝色的槽并且攻击范围铺满一整个战场的时候就尽可能使用最大输出来干掉它，否则它会使用高伤害 AOE 来给我方全体造成极大伤害，HARD 难度下甚至有团灭的可能。而将槽打空的话不仅能让它取消攻击，而且还会使它短时间进入昏迷状态来任我们处置。

●战后解放杰尼，解锁风属性魔法。

●离开风之回廊前往通天之路的沉眠花海触发剧情，自动来到洛兰特城。如果霍克艾没有成为同伴的话途中会触发霍克艾的剧情。

●一路前进至洛兰特IX触发 BOSS 二连战，第一战结束后有金色女神像可以进行回复，继续前进触发第二战。

◈宝箱与仙人掌

BOSS 杰诺拉

弱点：水属性

无效：火属性

BOSS 会使用陷阱来进行攻击，如果被陷阱攻击打飞的话再次接近 BOSS 要花不少时间，在 BOSS 发动陷阱时可以发动第 1 阶段的必杀技来获得无敌时间，防止被吹飞。

期间它会不断放出变形怪来进行干扰，让一个队友负责对付变形怪，操作角色和另一个队友一起集火 BOSS。

此外 BOSS 还会将任一角色的身体变小，被变小的角色伤害输出都会变成 1。这时候可以选择是使用道具恢复状态还是切换角色来继续攻击，高难度下建议直接用道具。

BOSS 比尔与本

减半：火水风土属性

一开始先看准 BOSS 攻击后的空隙，使用蓄力重攻击将他们的装甲打破，然后开始进行输出。HP 降至一半以下后他们会分裂成 2 个人，这时候要重新破防。和之前打 2 个 BOSS 时一样，集火攻击其中一人来依次解决，期间需要小心别被另一人的手里剑打中。

●前进至王座触发剧情。

●经由通天之路来到帕罗，如果队伍里有霍克艾的话触发尼基塔的剧情会获得连接技能“掉落率提升 II”。

●乘船触发剧情，进入幽灵船。船上的商店有新装备卖。

◈宝箱与仙人掌

●在幽灵船 II 把场景内的 5 本书都放回书架，然后前往左边的房间靠近桌子触发剧情受到诅咒，其中一个同伴会无法战斗，之后的战斗只能 2 个人来打，和被诅咒的同伴对话可以选择带谁一起走。

●上楼来到幽灵船 III，有银色女神像，在出口附近的房间里可以调查床铺休息来回复体力（第一次休息时有惊喜）。走出船舱触发 BOSS 战，多准备一些恢复异常状态的道具。

BOSS 哥瓦

弱点：光属性

无效：暗属性

如果队伍里没有夏洛特的话回复只能靠道具了。

由于 BOSS 经常会瞬间移动，所以要善用锁定功能来确认 BOSS 的位置。

BOSS 会放出自己的影子，当影子开始到处乱跑而战场上出现如同斑马线的攻击征兆时就立刻集火对影子进行输出，打败影子后能让 BOSS 陷入短时间昏迷状态，趁机可以输出。

●战后解放歇尔德，解锁暗属性魔法。被诅咒的同伴归队。

●下船后来到火山岛布卡，朝着东北方前进来到暗黑牧师之村。

◈宝箱与仙人掌

●村里的商店有新装备。

和村子右边的暗黑牧师对话，离开村子。

●向火山岛布卡西北方前进靠近洞口触发剧情，进入岸边洞窟。

◈宝箱与仙人掌

●入口处有金色女神像。

这段流程没有 BOSS 战，所以只管顺着路走到目的地就行了，剧情后自动返回佛尔瑟那，去王城找英雄王，剧情后本章节结束。

◈宝箱与仙人掌

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

〇地图东南方可以进入绿洲村庄迪恩。

●向南边的火炎谷前进。

●和之前一样，在洞窟前触发 BOSS 战。

BOSS 比尔与本

无效：火水土风属性

战法和之前差不多，不过战胜的关键在于能否同时击败比尔和本，在他们的 HP 降至一半以下后就会解除合体状态，这时候如果打倒了其中一方，那么就必须在一定时间内将另一方也干掉，否则被打倒的 BOSS 就会以半血状态复活。

●战后进入火炎谷，需要注意这里的火柱碰到后不仅会掉 HP，还会进入短时间的烟熏状态，无法看清周围的东西。

●来到最深处触发剧情。解放萨拉曼多，解锁火属性魔法。

宝箱与仙人掌

●返回萨尔坦，来到海边召唤布斯卡布前往敏托斯，前往月夜森林。

宝箱与仙人掌

●向西北方前进来到月读之塔，在门口触发 BOSS 战。

BOSS 鲁加

没有属性耐性和弱点。

鲁加是兽人，所采用的基本是近战，所以要小心闪躲。在他的身体冒红光时会发动反击技能，这时候的所有物理攻击都会被他反击回来，高难度下很难处理，这个时候最好等待该状态结束再发起攻击，期间顺便给队友回复 HP。

●战后解锁月属性魔法，进入塔内靠近玛那石。

宝箱与仙人掌

●返回敏托斯召唤布斯卡布前往灯花森林，在草丛前触发剧情，借助露娜的力量来移除草丛。

宝箱与仙人掌

●要是夏洛特没入队的话途中会触发夏洛特的剧情，向南走进入灯花森林 II，这时候没有小地图可以看，以左→右→右的顺序就能进入灯花森林III，之后一路走来到迪奥尔。

◈宝箱与仙人掌

●前往左上角的屋子里见妖精王触发剧情，之后能使用村子里的商店了，武器店和防具店有新装备可以购买。

●剧情后回到灯花森林 I，在晚上来到地图西北方的银色女神像附近，移除树丛后继续前进来到灯花森林IV触发 BOSS 战。

BOSS 基尔达拜因

没有属性耐性和弱点。

BOSS 的攻击有效部位很多，使用攻击范围较大的角色可以有效造成伤害，BOSS 倒地的话可以集中打身体部分。

一开始 BOSS 无法移动，周围也时不时会出现毛毛虫杂兵（没有护盾，无需额外破防），这时候集中火力攻击身体部分。HP 降低四分之一左右时 BOSS 会爬出地里，偶尔会吐出定时爆炸的种子，这时候就尽量躲开或者利用必杀技的无敌时间来避免伤害。

●战后解锁木属性魔法，本章节结束。

第 4 章

●来到海边召唤布斯卡布前往忘却之岛。

◈宝箱与仙人掌

●看完一大段剧情后出海前往通天之路，向东北方向前进来到天之巅。
○路过洛兰特王国时进入铁门后在女神像旁边有一个仙人掌先生。

◈宝箱与仙人掌

●在天之巅顶端触发剧情，后面漏掉的宝箱可以之后再来拿，自动进入玛那圣域。

●途中可以发现 2 个发光的台座，调查台座能打通捷径，日后来转职时比较省时间。

●前进到有 2 个金色女神像的地方可以看到玛那石，这时候如果队伍角色等级超过 38 级的话能解锁 3 阶职业的转职，前提是需要获得敌人身上掉落的“??? 种子”来种出转职所需道具。

●操作玩家所选择的主角调查玛那之剑（操作同伴的话无法触发拔剑剧情），剧情后菲雅莉失踪。

●从玛那女神那里拿到的风之拨浪鼓，回到圣域入口可以召唤弗拉米。接下来的剧情根据所选主角不同有所变化。

●离开玛那圣域后可以在大地图上自由移动了。

○可以趁现在去鼹鼠怪高原 I、温德尔、瀑布洞窟和天之巅回收没拿完的仙人掌先生与宝箱。

杜兰与安洁拉篇

●目的地为阿尔蒂纳。

穿过街区来到城内后需要从阿尔蒂纳 II 两边的出口下楼碰触雕像解除结界，虽然比不上野兽王国那般复杂，不过整体规模也不小，跑地图估计会花上不少时间。

来到地图所示地点触发剧情后本章节结束。

◈宝箱与仙人掌

凯宾与夏洛特篇

●目的地为野兽王国。

这个地图的关键在于记得住自己是从哪来的。如果只是直奔终点的话这个地图没有什么难度，难的是回收途中的宝箱。虽然岔路口并不多，但是有时候会把自己绕晕而走错回程。

来到地图所示地点触发剧情后本章节结束。

◈宝箱与仙人掌

霍克艾与莉丝篇

●目的地为纳巴尔。

这里的关键在于要在纳巴尔 V 启动开关来开门，开关在首领房间左边女神像（纯粹的女神像，不是用来回复和保存的）左边。

来到地图所示地点触发剧情后本章节结束。

◈宝箱与仙人掌

第 5 章

●本章的内容就是前往各地打倒神兽，由于接下来迷宫里的敌人等级都不低，所以这时候可以考虑先去找??? 种子来解锁 3 阶职业。在风神兽以外的神兽所在迷宫宝箱里能拿到??? 种子，所以优先考虑风神兽以外的神兽。

打败任一神兽后迷宫入口会出现商人，这时候可以购买符合目前等级的装备，打败 4 个神兽后还会有更好的装备。

●从等级强度和??? 种子优先度来考虑的话推荐顺序为火→光→月→风→土→木→水。

本攻略也以该顺序为主。

●通过灼热沙漠进入火炎谷（无需跑地图，落地后就在火炎谷门口）。

◈宝箱与仙人掌

●之前无法前进的右边通道也能行走了，来到尽头触发 BOSS 战。

BOSS 赞维耶

弱点：水土属性

无效：风属性

吸收：火属性

攻略手法为攻击附近出现的蓝色石像→攻击 BOSS 本体→攻击 3 个有蓝色槽的石像（需要在 BOSS 的全场蓄力结束前打完）→ BOSS 倒地，趁机输出。为了提高效率，最好是把队友的攻击对象设定为和玩家相同，可以有效进行输出。

需要注意的是 BOSS 的熔岩波，虽然范围不大但是会留在原地一段时间，踩上去的话会有灼热效果，看不清周围的东西。

●战后直接会被传送到出口。接下来前往光之古代遗迹，直接从空中过去，位于洛兰特的西南方。

宝箱与仙人掌

●迷宫的攻略要点在于将地图里的蓝水晶全部切换为红水晶，当底层的水被抽完后就能抵达终点了。金色女神像距离 BOSS 战的场地有些远，需要注意一下。

BOSS 光明监察者

弱点：暗属性

无效：火属性

吸收：光属性

主要攻击眼睛，其他部分造成的伤害不高。

BOSS 的瞬间移动频率很高，而且由于视角关系，在锁定敌人的时候很难看到技能的攻击范围，建议在 BOSS 瞬移后使用锁定，找到 BOSS 后再解除。

BOSS 经常会使用电球攻击，碰到电球会造成伤害，过一会儿之后 BOSS 还会让所有电球爆炸，不过波及范围不大，所以看到场地上有电球时就立刻跑到 BOSS 身后，能避免电球和 BOSS 的撞击这一双重攻击。

需要注意的地方是 BOSS 同时锁定我方各角色发射的光球，当角色碰到光球时无法使用除了移动之外的所有行动，可以使用道具来回复，建议在光球移动到角色附近时使用必杀技的无敌时间来回避。

BOSS 的全场蓄力需要立刻击破蓝槽，如果它蓄力成功的话会跑到场外使用光束扫射，很难躲开，躲不开的话必定会被干掉。

●回到大地图，前往月读之塔。途中有银色女神像可以保存。一些房间如果踩空的话会掉到下一层，拿宝箱时需要小心。

宝箱与仙人掌

●塔内基本是一本道，顺着路走就行了。来到塔顶触发 BOSS 战。

BOSS 多兰

没有属性耐性和弱点。

BOSS 不会移动，就半截身子可以攻击，基本是个活靶子。

BOSS 的强摔会给地面造成冲击波，可以使用必杀技无敌时间和跳跃来回避，跳跃时如果滞空时间太短的话可以使用普通攻击来延长一些（别使用空中重攻击，会瞬间着地）。HP 在一半以上之前为 2 次冲击波，HP 降至一半以下时为 3 次。

BOSS 在场中召唤出有蓝槽的圆球时需要马上打断蓝槽，否则会受到全场 AOE，无法回避。

●回到大地图前往洛兰特，经由洛兰特→通天之路来到风之回廊，前往之前主线打 BOSS 战的地方触发战斗。如果之前没有打开捷径的话就要重新走一次迷宫。

BOSS 丹嘉德

弱点：土暗属性

无效：光属性

吸收：风属性

在 BOSS 开始蓄力并出现蓝槽的时候，集中火力攻击没有发动蓄力的另一个头部。

HP 降至一半左右时会飞到远处来发动攻击，这时候能做的就是想尽办法躲开攻击，由于我方攻击打不到 BOSS 所以利用必杀技来回避不太划算，建议还是以回避和跳跃为主。

●返回大地图前往鼹鼠怪高原，从西边来到宝石山谷多利安。

宝箱与仙人掌

●这里会出现毒气喷雾，不过被喷到并不会进入中毒状态，倒是杂兵都有附带中毒状态的技能。来到最深处触发 BOSS 战。

BOSS 大地琥珀

弱点：火风属性

无效：水属性

吸收：土属性

这个 BOSS 的攻击要点在于双臂，破坏双臂能让它进入倒地状态，趁机可以进行输出。

平时会使用锁定 2 连，玩家被锁定的时候就不断逃跑。

横向攻击会抓住一个角色进行蓄力，如果抓住了玩家操作角色的话这时候会切换成队友角色，这时候要集中火力攻击 BOSS 的双臂来将被抓住的角色解放出来，否则会让被抓住的角色受到不小的伤害。

●返回大地图前往彷徨树海。

宝箱与仙人掌

●这里的地图特点在于固定视角，一部分区域走起来会有玩横版有些的感觉，不过基本也是一本道，途中别漏下宝箱就行了。

○彷徨树海 II 的宝箱位置：第一个岔路口向上走；出口附近的山壁上。

彷徨树海 IV 的宝箱位置：第一个岔路口向上走；走过毒沼泽后靠近镜头前的树林里。

彷徨树海Ⅷ的宝箱位置：上方的出口前。（如果想一次性拿完所有宝箱的话，拿完上面的宝箱后就从下方的出口进去）

●来到尽头触发 BOSS 战。

BOSS 米斯波尔姆

弱点：风属性

无效：土属性

BOSS 会让自己的小分身们攻击玩家，玩家需要先把小分身全部打完，然后去攻击本体，这时候本体的头就会掉下来，趁机可以进行大伤害输出。不过攻击小分身的时候本体会使用鞭子在地上横扫，需要跳起来进行回避。

HP 降低至一半以下时 BOSS 和它的小分身会使用锁定玩家操作角色的蔓藤，在被瞄准时需要注意别把自己的路堵死。

●返回大地图前往零下雪原，进入冰壁迷宫。

◈宝箱与仙人掌

●这里除了冰层比较难走之外没有什么特别需要注意的地方，直奔终点就行了。

BOSS 菲格蒙德

弱点：火属性

吸收：水属性

BOSS 发动全场蓄力的时候需要将周围的冰柱全部打碎，否则会给全员造成极大伤害。后半段基本都是以打冰柱为主，相比起来前半段的输出比较没有特色，唯一需要注意的就是场地是冰层，移动的时候容易打滑。

●返回大地图，进入迷幻丛林，向前走来到佩坦，本章节结束。

第 6 章

●在佩坦休息，来到过去的佩坦，之后可以通过在旅馆休息来自由切换。

●商店里有新装备。

●第 6 章除了开头之外整个流程会根据玩家所选主角有所不同，共有 3 个版本：杜兰与安洁拉、凯宾与夏洛特、霍克艾与莉丝。

◈宝箱与仙人掌

霍克艾与莉丝篇

●前往地图东北部的黑暗洞窟。

◈宝箱与仙人掌

●来到黑暗洞窟 II，一路前往右上角，在路过右下角的时候可以调查石像来打通右边的铁门。从东北方来到黑暗洞窟III，触发 BOSS 战。

BOSS 泽尔布法

弱点：光属性

吸收：暗属性

打败两个小 BOSS 之后真正的 BOSS 就会出现，之后小 BOSS 也会复活。两个小 BOSS 中的干掉 1 个然后集火攻击真 BOSS。

全场蓄力为召唤 3 个球体来进行攻击，把球体的蓝槽全部打掉后 BOSS 就会陷入倒地状态，趁机对其进行输出。需要注意的是召唤球体时还会有杂兵出现，在击破球体期间要小心它们的阻碍。

●战后返回黑暗洞窟III，向前走来到黑暗洞窟 II 的另一端，金色女神像旁边有石像可以打开通路。向南走来到黑暗洞窟IV，在西北边触发 BOSS 战。

BOSS 邪眼伯爵

弱点：火土属性

开场先解决周围的杂兵，因为杂兵会给 BOSS 使用回复技能，战斗期间杂兵也会不断复活，对 BOSS 进行输出的时候别忘了顺手把周围的杂兵也一起解决掉。

BOSS 的蓄力技能有即死效果，所以在他开始蓄力的时候必须尽快将场上 3 个有蓝槽的幽灵杂兵解决掉，否则会立刻 Game Over。

●战后返回黑暗洞窟 II。北边的出口打开，来到黑暗洞窟 V 之后一路前进来到下一个迷宫黑暗城堡。在黑暗城堡 I 能呼叫弗拉米退出到大地图重新进行休整和补给，继续前进来到黑暗城堡 II。

◈宝箱与仙人掌

●黑暗城堡 II 的攻略要点是落下开关关闭墙，开关在墙上，基本走到死胡同时就能看到。打开中央的 2 个火墙后可以来到上方。从最右边的出口来到黑暗城堡III。

●在正北方的房间前触发剧情，来到黑暗城堡IV，和金属装甲蟹再战，除了等级变高之外没什么其他特别的变化。这一层的特点是拉开关会同时打开和关闭不同的门，想要拿完宝箱的话估计会费些时间。从西北出口触发和杰诺亚的战斗，战后上楼来到黑暗城堡 II。

○在黑暗城堡IV左下角刷宝箱怪可以刷出彩虹道具种子和？？？种子。

●向上走来到黑暗城堡III，在入口有金色女神像。一路前进来到黑暗城堡VI触发和赞可的战斗。

●顺着路走到黑暗城堡III可以找到金色女神像，继续前进来到黑暗城堡VII触发 BOSS 战。

BOSS 美兽

弱点：水土属性

吸收：火风属性

美兽的攻击偏物理，如果队里有莉丝的话可以给她上 Debuff。

她的身上有护盾，一开始需要蓄力攻击来破防，HP 降至一半以下时需要重新破防。

在她用头进行突进的期间可以趁机对她进行攻击来让她倒地，如果使用的角色攻击范围比较小的话推荐发动必杀技。

在她使用召唤魔法时，她的身上会出现蓝槽，将其打掉可以让美兽倒地，趁着这个时间可以进行输出。

●战后离开房间，往回走来到黑暗城堡VI，上到塔顶触发剧情。

●返回大地图，前往玛那圣域。

◈宝箱与仙人掌

●地图内容全部刷新，不过转职的玛那石依然能用。来到尽头触发 BOSS 战，战后进入结局，之后进入重制版新加入的第 7 章。

BOSS 大恶魔

没有属性耐性和弱点。

本战的难点在于 BOSS 会经常使用附带即死效果的技能，而且使用频率不低，圣杯数量很可能应对不过来，所以看到它准备使用技能时就立刻回避。

当它的 HP 减半时就会变身，这时候会发动全场蓄力技，同时会在场上召唤杂兵来进行阻挠，击破光球的蓝槽就能使其倒地。变身之后它会多出一双手，将两只手干掉能封住它不少攻击技能。

杜兰与安洁拉篇

●返回大地图前往玻璃沙漠。

●这里的沙漠和之前的不同之处在于会出现流速很强的流沙，无法像之前沙漠里遇到的流沙那样可以勉强使用空中翻滚之类的技巧来逆行。

○仙人掌先生位于玻璃沙漠 I 正中央和玻璃沙漠 II 东南方。

●来到尽头会触发和泽尔布法的战斗，详情见霍克艾与莉丝篇的攻略方法。

◈宝箱与仙人掌

●继续前进来到巨龙洞穴。

●在巨龙洞穴 II 西南触发 BOSS 战。

◈宝箱与仙人掌

BOSS 黑耀骑士

弱点：火风光属性

吸收：水土暗属性

在后期的敌人之中黑耀骑士算是少有的不会发动蓄力技能的BOSS，但是相对的也会在其他方面变得更加棘手。他会使用反击类技能，在进入反击状态下如果玩家对他发动攻击的话他会回以范围超大的反击技，相当棘手，和之前对付会使用反击类技能的情况一样，在反击有效时间结束前尽量拖时间，或者利用必杀技的无敌时间来趁机输出。

●继续前进后途中会遇到 3 个之前在流程里遇到过的 BOSS，除了等级变高之外没有其他变化，对照之前的攻略来打就行了。

●来到巨龙洞穴VI触发连环杂兵战，紧接着就是 BOSS 战。

BOSS 红莲魔导师

没有属性耐性和弱点。

魔导师的攻击基本以远程定位为主，看清楚脚下的锁定攻击，当红色圆圈准备被填满时就及时回避。BOSS 在攻击的时候会切换自身的属性，不同属性会发起不同的魔法攻击，要小心应对。

在他使用蓄力技的时候周围会出现火球，将火球全部击破就能使其倒地。一开始的火球只有 4 个，但是到后面会变多，虽然火球的防御力并不高，但是如果处理不及时的话还是有可能躲不过魔导师的蓄力技，所以在后期最好配合特技或者必杀技来及时输出。

●战后自动来到阿尔蒂纳。返回大地图，前往玛那圣域。这里的收集详情见上文的霍克艾和莉丝篇部分，来到尽头触发 BOSS 战。

BOSS 巨龙

没有属性耐性和弱点。

主要对着它的脚进行输出，需要注意的是巨龙体型很大，攻击范围也不小，开战时记得给我方上好 Buff 或者给敌人使用 Debuff 来尽量减少我方所受伤害。

当它开始使用蓄力技能的时候直接对它本体进行攻击，蓝槽打完后就会短时间进入倒地状态。如果赶不上的话也不必着急，由于威力还没到即死的水平所以事先至少给 1 个角色做好回复工作之后还是有挽回的余地。整体来说还是挺简单的一个 BOSS。

凯宾与夏洛特篇

●和另外两条路线不同的是，凯宾与夏洛特的路线是直接探索迷幻丛林。

宝箱与仙人掌

○仙人掌先生在迷幻丛林 II 银色女神像的东边和迷幻丛林IV金色女神像的东南边。

●在迷幻丛林III的前进方法是找有拉比兔的路走，一边打拉比兔一边前进就能来到迷幻丛林IV。前进途中会触发和泽尔布法的战斗，详情见霍克艾与莉丝篇的攻略方法。来到尽头触发 BOSS 战。

BOSS 噬死男妖

弱点：水光属性

无效：火暗属性

开场后 BOSS 会放出 2 个分身，分身的 HP 不低，而且攻击范围很广，到后面 BOSS 唤出的分身数量还会增加，建议优先攻击分身来打持久战。

BOSS 会使用对我方角色进行死亡倒计时的技能，在倒计时结束前必须对 BOSS 进行攻击，否则被倒计时的角色就会陷入战斗不能状态。

●进入幻影宫殿，解锁北边通路的方法是将六个方向出口的敌人全部干掉，其中有 3 个是之前打过的 BOSS，除了等级提高了之外打法没有区别，可以参照之前的攻略。

●全打完后进入幻影宫殿 II，这里需要转动机关来前进，机关顺序为左下房间→中间右边房间→正中间房间，成功后可以前往出口。

●幻影宫殿III打开墙上的开关就能开门。来到幻影宫殿IV就稍微有些复杂，如果选错的话要和杂兵进行战斗，正确的顺序为（第一个区域）左边的传送点→（第二个区域）最右边的传送点→（第三个区域）左边第二个传送点，来到尽头触发 BOSS 战。

◈宝箱与仙人掌

BOSS 堕落圣人

吸收：光暗属性

这家伙虽然和夏洛特出自同个地方但是战斗风格还是法师系，而且由于身形比较小，使用攻击范围比较窄的角色有时候可能没法打中他，而且经常会瞬移。这时候可以善用特技的 Buff 和 Debuff 来想办法减少我方所受伤害来增加生存可能性。

技能风格多为多方位直线魔法和范围技能，闪躲时要注意别把队友也卷进去了。反而是普通攻击的三百六十度多 Hit 伤害比较烦人。

BOSS 开始蓄力后场上会出现几个丧尸，将其干掉后能让 BOSS 倒地，如果他成功发动蓄力技能的话就会呼出召唤兽来对我方全体进行攻击，被打中后我方全体会陷入缩小状态，危险性倒不是很大。

●返回大地图，前往玛那圣域。收集详情见上文的霍克艾和莉丝篇部分，来到尽头触发 BOSS 战。

BOSS 黑暗巫妖

没有属性耐性和弱点。

和第六章的所有最终 BOSS 一样，攻击范围很广，而且 Hit 数很多，一旦被它的攻击缠上，一个不小心估计就直接被一套带走，所以在角色被击中的时候可以考虑发动第一必杀技来利用无敌时间回避攻击。

当 BOSS 开始蓄力时我方的攻击将无法对它造成伤害，这时候需要攻击周围出现的黑球，成功之后就能让 BOSS 倒地。

通关后

第 7 章

●在主菜单页面读取通关存档，返回大地图前往佛尔瑟纳的图书馆。靠近图书馆书架上的书触发格兰 · 克洛瓦的剧情。

●接下来需要让队伍角色转职为 4 阶职业，各角色有各自的转职所需道具宝珠获取任务。

●杜兰：前往佛尔瑟那找英雄王，对话后参加大会，进行 1 对 1 的二连战。

安洁拉：前往阿尔蒂纳和女王对话，来到冰壁迷宫最深处进行 1 对 1 战斗。

凯宾：前往野兽王国去见兽人王触发杂兵战，然后到月读之塔塔顶（调查第一层的金色石像就能传送到塔顶前）和兽人王进行 1 对 1 对决。

夏洛特：前往迪奥尔找妖精王，来到彷徨树海的地图所示地点触发战斗。

霍克艾：前往纳巴尔和杰西卡对话，然后到火炎谷的地图所示地点触发战斗。

莉丝：前往罗兰德和艾尔玛对话，然后前往通天之路的沉眠花海触发战斗。

● 4 阶的转职道具和 3 阶不同，是非消耗品，可以重复使用。前往玛那圣域转职完毕之后回到佛尔瑟纳的图书馆找格兰 · 克洛瓦。

●剧情后返回大地图，靠近地图

所示地点后自动进入阿尼斯禁域。

这个迷宫的最大特点就是——长，超级长，比之前流程里的所有迷宫都长。迷宫的构成基本是各大城市的形状，按照地图所示方向一路前进就能抵达终点。

●在阿尼斯禁域Ⅴ会遇到一个需要利用弹跳机关来四处跳的区域，初始地点在正北方，终点在正南方。

拿宝箱的路线：南→东→东→南→西→西。

往出口走的路线：南→西→南→东→南→东→南→西。

●在从光之神殿区域出来后来到阿尼斯禁域Ⅳ能看到返回入口的传送装置，传送回去后调查附近的石像可以打开入口处的捷径。

●来到洛兰特区域时入口的门需要从东边的地下仓库打开。

●穿过洛兰特区域后来到阿尼斯禁域Ⅹ，这里又是个容易迷路的地方。

拿宝箱并抵达终点路线：左上→下→右上→中。

●野兽王国区域是最错综复杂的，如果只是要跑完迷宫倒是没问题，但是如果要顺便搜刮宝箱的话就有些考验记忆力，好在岔路并不多，找宝箱时记住自己是从哪个门里出来的就不会迷路了。

●离开野兽王国区域后就来到最深处，向南走可以打通通往入口的捷径，休整好后触发最后的战斗。在这个迷宫的宝箱里有 2 个全状态免疫饰品，分别位于阿尔蒂纳区域第 2 个地图和野兽王国区域（倒数第 2 个地图的南边出口尽头房间）的宝箱里，记得给角色装备上。

BOSS 阿尼斯

BOSS 有阿尼斯和阿尼斯魔龙两种形态。第一形态没有属性耐性和弱点。第二形态弱点光属性，暗属性无效。

阿尼斯形态时的 BOSS 防御能力比较弱，破坏场地周围的结晶后就能一直对本体进行输出，需要注意的是不能在这一阶段浪费太多的回复品，尽量一气呵成将其干掉踏入下一阶段。

阿尼斯魔龙形态下它的攻击范围会变得非常大，所以开战前就马上给它上 Debuff 来降低攻击力以尽量避免对我方造成太多伤害，而且它的技能还会附带各种各样的异常状态，如果不幸陷入石化或者雪人状态的话会成为 BOSS 的活靶子，有对应的饰品一定记得装备上。

全场蓄力攻击时需要打掉周围的结晶，如果没打掉的话 BOSS 最后会发动技能让我方全体进入濒死状态，这时候需要及时使用道具或者特技来重整态势。

通关后重新读取存档，来到阿尼斯 BOSS 战的地点可以挑战任务，完成后可以获得非常强力的连接技能，获得方法见连接技能一览表格。

挑战困难难度 2 分钟内击破的话建议还是在有 2 个全状态免疫饰品的情况下打完二周目，确保全队有 3 个免疫饰品并且全员获得最强装备后再进行。

多周目

在打败阿尼斯之后主菜单页面会多出一个“强者的新游戏”，可以选择有☆☆标记的通关存档来开始下一周目。

◈新内容

· 根据上一周目队伍角色来给予连接技能，详情见连接技能一览表。
· 获得连接技能“玛那之爱”，效果为我方全员获得经验值 +300%。

◈继承内容

· 卢克（金钱）
· 可消耗类道具等（包括各种种子和各类 3 阶职业转职道具）
· 角色等级和育成点数（仅限上一个周目所使用的角色）
· 连接技能
· 仙人掌先生的发现进度

◈阿尼斯禁域地图

场景地图
阿尼斯禁域 II
仙人掌先生
--/--
宝箱
05/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域
仙人掌先生
--/--
宝箱
09/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 III
仙人掌先生
--/--
宝箱
05/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 II
仙人掌先生
--/--
宝箱
10/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 III
仙人掌先生
--/--
宝箱
05/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 I
仙人掌先生
--/--
宝箱
11/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 IV
仙人掌先生
--/--
宝箱
07/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 III
仙人掌先生
--/--
宝箱
11/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 V
仙人掌先生
--/--
宝箱
08/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 X
仙人掌先生
--/--
宝箱
20/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯

场景地图
阿尼斯禁域 III
仙人掌先生
--/--
宝箱
12/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歌尔德时段
露娜日

场景地图
阿尼斯禁域 I
仙人掌先生
--/--
宝箱
12/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歌尔德时段
露娜日

场景地图
阿尼斯禁域 IV
仙人掌先生
--/--
宝箱
13/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
威斯普时段
露娜日

场景地图
阿尼斯禁域 II
仙人掌先生
--/--
宝箱
14/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歌尔德时段
露娜日

场景地图
阿尼斯禁域 I
仙人掌先生
--/--
宝箱
14/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歌尔德时段
露娜日

场景地图
阿尼斯禁域 I
仙人掌先生
--/--
宝箱
15/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歌尔德时段
萨拉曼多日

场景地图
阿尼斯禁域 II
仙人掌先生
--/--
宝箱
16/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歌尔德时段
萨拉曼多日

场景地图
阿尼斯禁域 I
仙人掌先生
--/--
宝箱
18/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
威斯普时段
萨拉曼多日

场景地图
阿尼斯禁域 III
仙人掌先生
--/--
宝箱
19/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
威斯普时段
萨拉曼多日

场景地图
阿尼斯禁域 V
仙人掌先生
--/--
宝箱
19/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
威斯普时段
萨拉曼多日

仙人掌先生 切换世界地图 放大·缩小 关闭
场景地图
阿尼斯禁域 VI
仙人掌先生
--/--
宝箱
19/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
威斯普时段
萨拉曼多日

仙人掌先生 切换世界地图 放大·缩小 关闭
场景地图
阿尼斯禁域 VII
仙人掌先生
--/--
宝箱
19/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
威斯普时段
萨拉曼多日

仙人掌先生 切换世界地图 放大·缩小 关闭
场景地图
阿尼斯禁域 VIII
仙人掌先生
--/--
宝箱
19/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
威斯普时段
萨拉曼多日

仙人掌先生 切换世界地图 放大·缩小 关闭
场景地图
阿尼斯禁域 IX
仙人掌先生
--/--
宝箱
21/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歇尔德时段
萨拉曼多日

仙人掌先生 切换世界地图 放大·缩小 关闭
场景地图
阿尼斯禁域 III
仙人掌先生
--/--
宝箱
24/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歇尔德时段
温蒂妮日

仙人掌先生 切换世界地图 放大·缩小 关闭
场景地图
阿尼斯禁域 IV
仙人掌先生
--/--
宝箱
25/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歇尔德时段
温蒂妮日

仙人掌先生 切换世界地图 放大·缩小 关闭
场景地图
阿尼斯禁域 I
仙人掌先生
--/--
宝箱
25/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歇尔德时段
温蒂妮日

仙人掌先生 切换世界地图 放大·缩小 关闭
场景地图
阿尼斯禁域 II
仙人掌先生
--/--
宝箱
27/27
阿尼斯禁域
打倒大魔女阿尼斯
歇尔德时段
温蒂妮日

全事件习得连结技能一览

本作中连结技能的习得有两种方式，一部分连结技能是通过分配培养点数自动习得，另外一部分连结技能则需要通过特定事件或完成条件来习得，以下就为大家列出全部通过事件习得的连结技能。

技能名	习得条件	效果
MP上升	【限时】在第一章城塞都市加德Ｉ（城内）解除东侧机关后，和东北侧牢房中的人对话	MP永久+10
铁匠	【限时】主线里直接购买火药（可讲价1次）	战斗中装备性能+5%
能力转换	【限时】在暗黑牧师村和中央金色女神像旁的暗黑牧师对话	使用魔法时将必要MP的30%替换为HP
矜持	【限时，杜兰在队伍中】救出英雄王后到脱离火山岛之前和英雄王对话	战斗胜利时SP+5%
HP上升	在第一章圣都温德尔和光之司祭对话	HP永久+30
解咒	在第一章佛尔塞纳等待大炮完成期间从占卜婆婆处习得	异常状态效果时间-50%
HP上升 II	第二章乘坐布斯卡布后	HP永久+60
MP上升 II	第四章遇见芙拉米时	MP永久+20
魔法转换	在商业都市拜泽尔的黑市和欧若拉三姐妹对话	战斗中魔法攻击力+5%
斗魂	第一章从佛尔塞纳乘坐大炮返回迈雅，和彭·沃亚吉对话	重攻击伤害+5%
九死一生	在毁灭后的湖畔村埃斯托利亚找到狗后和其对话	有50%概率让能力下降效果无效化
遭遇率上升	第三章以后和商业都市拜泽尔的马塔罗对话	敌方出现率上升
掉落率上升 II	【霍克艾在队伍中】第二章尼基塔恢复神智后	道具掉落率+10%
咒防护	【霍克艾在队伍中】在砂都萨尔坦和一开始偷窃的有钱人说话	咏唱时魔法防御力+40%
遭遇率下降	【夏洛特在队伍中】第三章后和妖精王对话	敌人出现率下降
治愈之光	【夏洛特在队伍中】芙拉米出现后和光之神殿的米克对话	战斗胜利时我方全员HP·MP上升
咒装甲	【夏洛特在队伍中】击破堕落圣人后获得	咏唱时防御+60%
狼魂	【凯宾在队伍中】玛那之剑被夺后，与兽人王对话	战斗中为HP30%以下的同伴回复时效果量+30%
野兽的咆哮	【凯宾在队伍中】打倒兽人鲁格	对BOSS的伤害+10%
善意	【安洁拉在队伍中】救出理之女王后，在雪都和琪琪对话	能力下降效果持续时间-50%
减益抗性	【莉丝在队伍中】在商业都市拜泽尔的黑市和奴隶商人对话	有20%的几率让施加在我方身上的能力下降效果无效化
自创奥义	【杜兰在队伍中】救出英雄王后在大炮旁边和布鲁萨对话	使用必杀技时获得攻击力效果
生活的智能	【杜兰不在队伍中】在佛尔塞纳和史戴拉对话	战斗中回复道具效果+10%
解除束缚	【主人公为霍克艾或莉丝时】击破美兽	使用必杀技时可解除异常状态或能力下降状态
燃烧	【主人公为杜兰或安洁拉时】击破红莲魔导师	战斗中每5秒回复MP10
噬魂	【主人公为凯宾或夏洛特时】击破噬死男妖	击破敌人时随机获得能力提升效果
纯真的连结	【通关记录中有夏洛特时】开始二周目游戏	魔法防御力永久+50
信念的连结	【通关记录中有莉丝时】开始二周目游戏	HP永久+200
友情的连结	【通过记录中有凯宾时】开始二周目游戏	运气永久+50
斗志的连结	【通过记录中有杜兰时】开始二周目游戏	防御力永久+50
本能的连结	【通过记录中有凯宾时】开始二周目游戏	攻击力永久+50
激情的连结	【通关记录中有安洁拉时】开始二周目游戏	魔法攻击力永久+50
玛那之爱	开始二周目游戏	我方全员获得经验值+300%
玛那的祝福	第六章最后打倒任一最终BOSS	战斗中每10秒我方HP回复2%
大魔术师的睿智	第七章获得转职道具后和格兰·克洛瓦对话	战斗中每5秒我方MP回复5
爱的奇迹	在通关后从夏洛特的4阶职业转职剧情事件中获得	战斗中使用特技MP消费-40%
继承而来的力量	在通关后从杜兰的4阶职业转职剧情事件中获得	在进行蓄力时每5秒SP+10%
父亲的祈祷	在通关后从莉丝的4阶职业转职剧情事件中获得	战斗胜利时我方全员HP·SP回复5%
理的守护	在通关后从安洁拉的4阶职业转职剧情事件中获得	战斗开始时获得魔法攻击力·魔法防御力提升的效果
兽人王的荣耀	在通关后从凯宾的4阶职业转职剧情事件中获得	重攻击有20%概率附加防御下降的效果
鹫之爪	在通关后从霍克艾的4阶职业转职剧情事件中获得	普通攻击命中时MP回复1
仙人掌之魂	集齐50个仙人掌先生	战斗开始时我方全员SP+200%
混沌的加护	普通难度下6分钟内击破阿尼斯	战斗开始时我方全员SP+100%
闇之力	困难难度下4分钟内击破阿尼斯	战斗开始时我方全员HP+100%
玛那的奇迹	困难难度下2分钟内击破阿尼斯	战斗中使用道具时不会消费道具数量
漆黑之力	打倒黑拉比兔	战斗中使用特技消费MP为0

仙人掌先生收集奖励一览

发现数	奖励
5	会显示未发现的宝箱数量
10	商店购物获得10%优惠
15	偶尔会获得两倍经验
20	从战斗中逃跑所需时间减半
25	在旅馆中住宿免费&商店购物获得10%优惠
30	黑市中贩卖商品种类增加&重置培养点数所需金钱减半
35	会显示未发现的宝箱位置以及仙人掌先生的数量
40	偶尔会获得三倍经验
45	种植种子更容易获得优质武器、防具
50	获得仙人掌先生指环（装备后步行时可以积累SP）&获得连结技能“仙人掌之魂”

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

奖杯攻略

奖杯总数	铜 28、银 12、金 3、白金 1/44 个
完美难度	3/10
完美所需时间	60小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无
奖杯BUG	有
特殊需求	无

奖杯综述

想要白金至少需要 3 周目，包括收集部分（因为有角色路线限定的迷宫）。

难度相关的奖杯无需从头开始打，只需要在开战前将难度调整为“困难”即可。相对来说比较棘手的是“宝物猎人”，需要把一个周目内近八成的宝箱全找到，如果探索途中没有顺便拿宝箱的话会很花时间，“仙人掌之友”也一样。

不过由于没有什么全装备、全连接技能之内的硬性要求，所以白金难度相对来说还是比较简单，实在是打不过就多跑跑迷宫将角色技能全部练满并且利用彩虹道具种子来刷出最强装备进行，基本就神挡杀神佛挡杀佛。

TRIALS of MANA

解锁条件 获得除该奖杯之外的所有奖杯

玛那的英雄们

解锁条件 打倒阿尼斯

圣剑勇者

解锁条件 过6名同伴的结局

佛尔瑟纳的剑士

解锁条件 选择杜兰作为同伴或主角并通关游戏

阿尔蒂纳的法师

解锁条件 选择安洁拉作为同伴或主角并通关游戏

野兽王国的斗士

解锁条件 选择凯宾作为同伴或主角并通关游戏

温德尔的圣职者

解锁条件 选择夏洛特作为同伴或主角并通关游戏

纳巴尔的盗贼

解锁条件 选择霍克艾作为同伴或主角并通关游戏

洛兰特的女战士

解锁条件 选择莉丝作为同伴或主角并通关游戏

命运将至

解锁条件 通关第1章

山海冒险

解锁条件 通关第2章

精灵集结

解锁条件 通关第3章

恶棍阴谋

解锁条件 通关第4章

神兽重现

解锁条件 通关第5章

冒险尾声

解锁条件 通关第6章

掏钱解决

解锁条件 按要价买下硝基火药（可讲价1次）

获得方法 一周目时身上的钱基本上是不够的，由于白金需要三个周目，所以建议二周目之后跑流程时再买。

惊人发明

解锁条件 第一次被大炮发射

大海之主

解锁条件 第一次乘骑布斯卡布

有翼生物之父

解锁条件 第一次乘骑弗拉米

宝物收藏家

解锁条件 打开100个或以上的宝箱

宝物猎人

解锁条件 打开200个或以上的宝箱

获得方法 去除部分限时场景之外，基本上只要把当前周目内能去到的城镇、野外和迷宫里的宝箱都拿到后就不会有遗漏。如果担心有疏漏的话可以在收集完仙人掌先生之后在地图页面确认各个地图的宝箱进度。

富豪

解锁条件 所持金钱大于等于100000卢克

大富豪

解锁条件 所持金钱大于等于500000卢克

获得方法 在第六章和第七章跑迷宫时尽量别避开战斗，路上有多少敌人就尽量打，考虑到最终装备都

是靠第七章的迷宫刷彩虹道具种子来拿，金钱基本没有什么用处了，只要三个周目里别乱花钱，跑完流程后基本是能攒够50万。

在最终迷宫打到彩虹种子时花盆的等级达到满级时可以种出最强武器，各个角色各职业只留 1 把最强武器之后把其他的武器都卖掉也有不少的收入。

觉醒之力

解锁条件 第一次取得技能

强大之力

解锁条件 以任意角色取得20个技能

究极之力

解锁条件 以任意角色取得全部技能

获得方法 二周目后拿到玛那之爱，在第七章的迷宫装备玛那之爱和遇敌率提升，多跑几遍最终迷宫打杂兵来刷级，大约90级左右就能解锁。只为解锁奖杯的话需要注意的是在分配点数时只点亮有技能的条目就行了，条目最后提升角色参数的项目无需理会，否则一周目内无法点亮所有技能。

牵绊之力

解锁条件 第一次取得连接技能

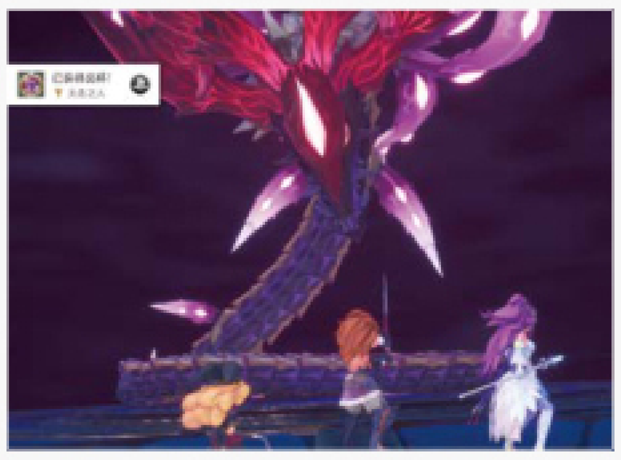
同伴间的牵绊

解锁条件 第一次取得同伴的连接技能

天选之人

解锁条件 困难难度下打倒阿尼斯

获得方法 二周目把“究极之力”奖杯解锁时也差不多90级了，这时候再稍微刷一刷种子来拿装备（不必非得需要最强装备），给主力输出角色尽量装备输出技能就行了。



推荐角色为安洁拉，职业为光路线，她的光属性魔法在阿尼斯龙阶段输出十分亮眼，担心MP不够的话可以提前先去打倒黑拉比兔，拿到漆黑之力后给安洁拉装备上，之后就不用在意MP的消耗了。

超越神明之人

解锁条件 打倒巨龙

获得方法 以杜兰或安洁拉为主角通关第六章。

消灭死亡之人

解锁条件 打倒黑暗巫妖

获得方法 以凯宾或夏洛特为主角通关第六章。

讨伐三界王者之人

解锁条件 打倒大恶魔

获得方法 以霍克艾或莉丝为主角通关第六章。

追求力量

解锁条件 第一次完成转职

邂逅仙人掌

解锁条件 第一次遇到仙人掌先生

仙人掌之友

解锁条件 在所有地方都遇到了仙人掌先生

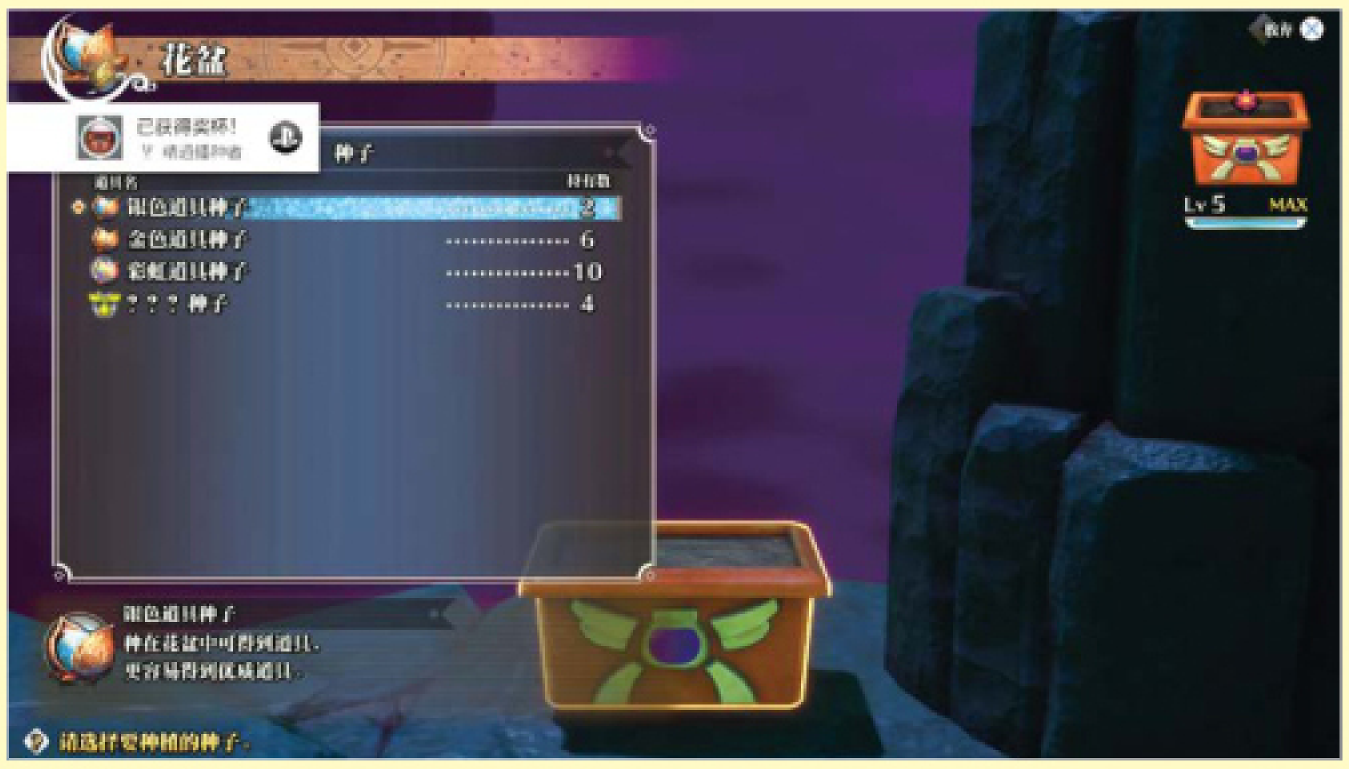
播种者

解锁条件 第一次种下种子

精通播种者

解锁条件 将花盆等级提升到最高（等级5）

获得方法 在第七章跑地图时能收获不少种子，而且花盆等级可以多周目继承，跑完三个周目等级也差不多够了。



狩猎拉比兔之人

解锁条件 打倒黑拉比兔

获得方法 黑拉比兔在第六章各路线最终迷宫，在通关后会出现，为本作最强的敌人，建议将队伍角色练满级并拿完最强装备后再去挑战。

杜兰 & 安洁拉路线为巨龙洞穴V的西北边，金色女神像附近，可以从玻璃沙漠入口的拉比兔像直接传送过去。

凯宾 & 夏洛特路线为幻影宫殿II的东南边，可以从迷幻丛林入口的拉比兔像传送过去。

霍克艾 & 莉丝路线为黑暗城堡III的最西边，可以从黑暗洞窟入口的拉比兔像传送过去。

推荐使用安洁拉主打无属性魔法进行远程作战，队伍成员为夏洛特和一位近战输出，注意别被它的下砸攻击打中就行了，除此之外就是BOSS战都需要注意的蓄力技，来不及阻止蓄力的话就用必杀技的无敌时间来躲过去。

究极剑士

解锁条件 让杜兰转职到4阶职业

究极法师

解锁条件 让安洁拉转职到4阶职业

究极斗士

解锁条件 让凯宾拉转职到4阶职业

究极圣职者

解锁条件 让夏洛特拉转职到4阶职业

究极盗贼

解锁条件 让霍克艾转职到4阶职业

究极女战士

解锁条件 让莉丝拉转职到4阶职业

获得方法 4阶职业的转职道具算是第七章的强制内容，拿完个角色对应的转职道具后直接到玛那圣域去转职就行了。

“《毁灭战士》系列”是 PC 平台上著名的 FPS 系列之一，其暴力血腥的外表下是肆意昂扬的摇滚精神、踏实的射击手感，以及精妙有趣的关卡设计，系列第一作于 1993 年面世，在当时的 PC 玩家群体间造成了巨大的轰动。然而随着两位约翰（罗梅洛与卡马克）分道扬镳，系列一度陷入了困境，其第三作之后于 2004 年发售，游戏类型由原本的爽快射爆变为了压抑的恐怖生存冒险，许多粉丝都难以接受，系列从此进入了相当漫长的沉寂。直到 2016 年，该系列正式重启，《毁灭战士》以崭新的姿态回到大众视野，而到了今年，重启后的第二作《永恒》正式面世，其无比优秀的素质仿佛在和大家宣言“过去那位摇滚明星终于归来”。

本次栏目将会详细解说《永恒》中的所有模式，包含单人与多人模式的说明、流程全物品收集以及全成就 / 白金指南。

文 三猫 美编 Juxi

PC PS4 XOne

毁灭战士 永恒		Bethesda	
DOOM Eternal		主视角射击	中文版
2020 年 3 月 20 日	本地 1 人，在线 3 人	无对应周边	
售价为 465 港币			

※ 本文攻略以 XOne 版为主

菜单说明

战役：游玩本作的单人模式，提供了 3 个存档位。

战斗模式：游玩本作的网络对战模式。要求联网。

活动：Bethesda 举办的网络活动 / 每周活动，达成特定条件能够获得角色 / 武器皮肤。要求联网。

自订：通过达成战役 / 战斗模式 / 活动中的部分成就，系统会解锁毁灭战士、毁灭战士的武器，甚至是恶魔的新皮肤，之后玩家便可在此处进行更改，其会反应到游戏中。

附加内容：查看制作组和里程碑，里程碑里包含了本作的成就 / 奖杯信息。

战役模式

操作一览

XOne	PS4	功能
左摇杆	左摇杆	移动/选择
右摇杆	右摇杆	视角调整
方向键↑	方向键↑	切换武器改造套件
方向键→	方向键→	切出魔埚
方向键←	方向键←	切换手榴/冰弹
B	○	冲刺/取消
A	×	跳跃/确认
Y	△	使用喷火器
X	□	使用电锯
LB	L1	投掷手榴/冰弹
LT	L2	使用武器模组/肉搏（血拳）（装备魔埚时）
RB	R1	切换武器/打开武器圆盘（按住）
RT	R2	使用武器
RS	R3	肉搏（血拳）/场景互动键
VIEW	触摸板	打开地图/角色菜单
MENU	OPTIONS	打开暂停菜单

※若操作不符合玩家的习惯，可随时打开暂停菜单进行调节。此外，设置菜单的游戏一栏里，玩家还能够在此切换经典持枪姿势（枪位于图中间），想有复古体验的玩家可以选择试试。

界面

①生命值与护甲值
②冲刺槽和血拳槽
③重来数
④指南针
⑤当前装备符文
⑥本关已获武器点数
⑦当前武装信息

游戏模式与难度

本作的战役模式难度分为“我还年轻不想死”“用力打我啊”“很强很暴力”和“恶梦”，即“简单”“普通”“困难”和“极难”四种难度。游玩简单和普通难度的话，中前期都不会太困难，但后期恶魔数量激增，需要花费点精力；游玩困难和极难就需耗费极大的精力，恶魔的血量虽然不随难度改变，但攻击力和 AI 水平会提高很多，场地上没有任何地点是安全的，玩家的生命值只有“有”和“无”两种情况，因此“时刻保持移动，留意好身上所有可用资源”是游玩高难度模式的关键。最后，上述四种难度能够在游戏内随时打开暂停菜单切换，且不会有任何负面影响。

除了难度还有着“超级恶梦”和“额外生命模式”两个模式。超级恶梦与恶梦难度不同的是其关卡中取消了检查点，一旦死亡便需从关卡初从头开始；额外生命模式则更夸张点，玩家在游戏中一旦死亡，整个游戏就得从流程最初（不是关卡最初）重新开始，不过其难度配置是由玩家在上述四种难度中自行选择。

毁灭要塞简述

流程中主角所在的大本营，玩家可在此处选择关卡、练习战斗以及查看自己在关卡途中获得的收集道具。完成挑战“狂喜”之后，要塞的所有功能就会开放，部分房间需要用到电池开启，里面有着执政官点数、武器强化组件、主角外观皮肤等道具，电池的来源则是关卡中捡取以及完成关卡的特定 3 个挑战。

一周目流程中，进入关卡“纳卡弗”以后，直到通关以前玩家都无法回到要塞，此前的关卡要是有什么想补漏的（例如毁灭战士之门）可及时完成，当然通关以后再回来补也没什么问题。

选关与密技

在标题菜单或是在毁灭要塞的电脑中即可打开，此处能够游玩过去已经通过的关卡，界面还贴心地告诉玩家当前关卡收集品收集情况。

在该界面下按下 X 键便可打开密技界面，这些密技卡带皆在游戏关卡中获得，既有提高游戏难度的密技，也有让玩家杀个爽的密技。不过，密技和关卡中的“毁灭战士之门”挑战有冲突，使用密技以后关卡中毁灭战士之门的钥匙便会消失，而且部分密技还会引起成就 / 奖杯无法跳出的 BUG，除后文提到的特定密技外，建议玩家在全成就 / 白金后再拿来用。

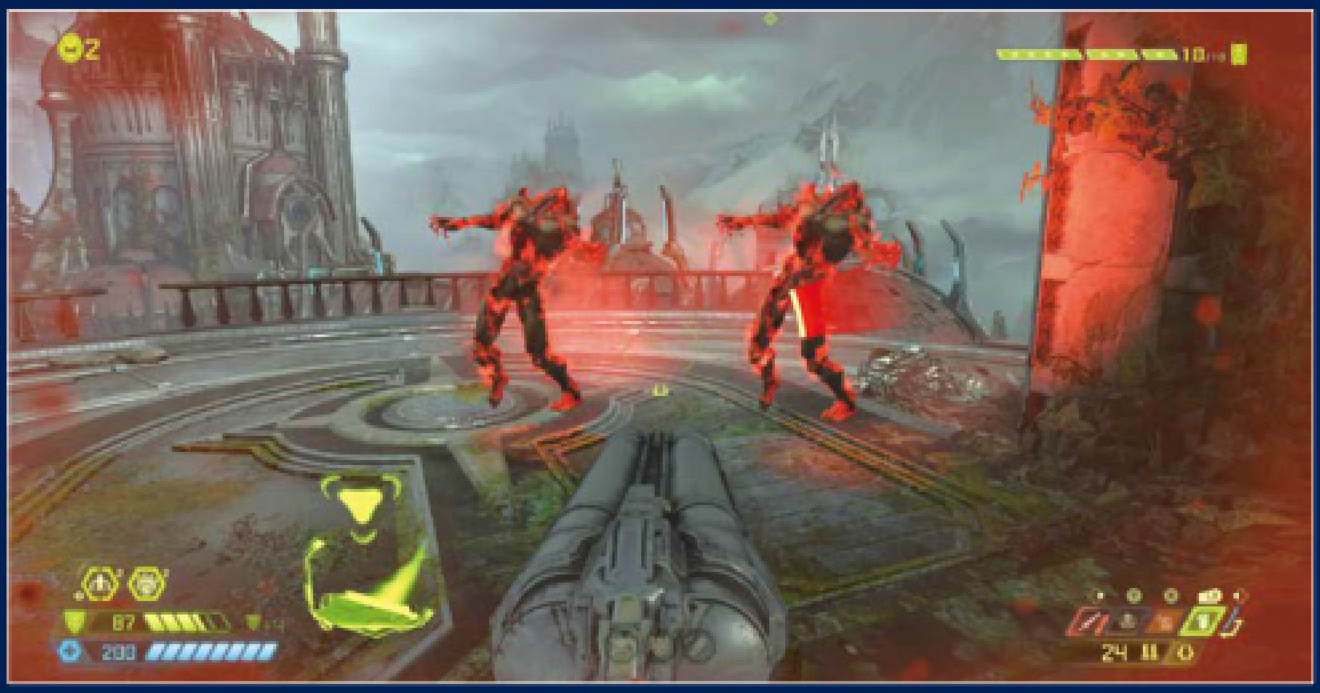
关键操作说明

二段跳与二连冲刺

二段跳初始拥有，二连冲刺在第二关“狂喜”中途获得。冲刺动作，玩家可以根据战况选择单次或是连续 2 次冲刺，冲刺以后只有站在地面时才会进行冷却，空中则不会。冲刺多用于逃离恶魔的包围，两连冲刺后会有 2 秒的冷却时间，而后续进行强化后会则变为 1 秒。二段跳动作，每当玩家使用了壮烈击杀，二段跳的能力会重置（冲刺在装甲进行强化后也能重置）。熟练使用这两种位移技能，能极大地提高玩家在高强度战斗中的生存几率，若是再配合符文“慢动作攻击”和“空中控制”，将本作玩成“皇牌空战”不是梦。

喷火器

按下 Y 键即可使用，每次使用完后会有短暂的冷却时间。使用喷火器可以让恶魔处于灼烧状态，该状态下的恶魔会不断掉落护甲回复道具，而击杀灼烧状态下的恶魔时，其更会掉落大量护甲回复道具，是除了捡地图上道具外回复身上护甲值的主要手段。



壮烈击杀（电锯和魔埚）

“《毁灭战士》系列”重启后的核心技能，当玩家不断攻击恶魔并使其身上泛着蓝色或是橙色的光特效时，便意味着该名恶魔被打成失衡状态，靠近并按下 RS 键即可使用壮烈击杀。该动作在游戏中极为重要，使出壮烈击杀的几秒时间里，玩家会处于无敌状态，且以该动作击杀敌后，其还会掉落不少生命值回复道具，多用于在高强度战斗里喘口气并调整自身进攻节奏。

电锯，毁灭战士手中又一经典 CULT 神器，当界面右下角的电锯槽有 1 格的时候，对准杂鱼恶魔按下 X 键即可使出电锯的“壮烈击杀”，不管恶魔是否处于失衡状态，且随后还会掉落大量的弹药，是除了捡地图上道具外回复身上子弹数量的最主要手段。电锯槽中有 3 格，其中第 1 格自带冷却回复，另外 2 格则需要通过捡起场景中的“汽油”道具作补充，任一杂鱼类恶魔会消耗 1 格电锯，而任一重型类恶魔则需要消耗 3 格。由于本作场景中的汽油道具并不多，处于 1 格的电锯是常态。最后，电锯挥空或是 1 格状态下对着重型恶魔使用时，这两种情况会给玩家造成很大硬直，在高难度下非常致命，使用时要留意。

魔埚，在流程中后期获得的圣剑，平时按下方向键→键即可切出，对着恶魔按下 R2 键即可使用，对于大部分恶魔都有着一击必杀的能力。与电锯同样只拥有 3 格，但对任何恶魔使用都只消耗 1 格，使用后需要在场景中捡取红剑道具回复，由于该回复道具在场景中的数量比汽油还要少，因此一般面对重型恶魔时才拿出来用。

肉搏和血拳

在恶魔没处于失衡状态时，按下 RS 键只会对恶魔使用出肉搏攻击，该行为不仅攻击力极低且会给主角造成很大硬直，平时一般不推荐使用；当界面左下角的拳头标记处于发亮的状态时，同样按下 RS 键攻击并命中恶魔以后，主角便会往前方扇形范围发出红色冲击波，不仅对面前的恶魔会产生巨大的伤害，还会对周围恶魔产生击退效果，是流程后期关卡的解围利器。而血拳槽的回复则需要玩家不断通过使用壮烈击杀动作来补充。

榴弹 / 冰冻炸弹

按下 LB 键即可投掷，使用以后会有短暂的冷却时间，而且这类武器由于是从左肩射出，射出后的位置是偏左边而不是玩家的正前方，使用时要格外注意。

榴弹只要能使用就往外扔，无需对准恶魔或是别的顾虑，且该武器在击中萌萌的恶魔巨脑魔以后，其会吞下并失衡，玩家可趁机使用壮烈击杀；而冰冻炸弹则是专门来对付机动性强的恶魔，命中后恶魔会处于 3 秒左右的冻结状态，玩家可趁机输出一波。

符文

名称	效果
快狠准	壮烈击杀动作变快（0.8秒左右）
见敌必杀	能对更远距离的恶魔发动壮烈击杀（平时约1.5米，装备后约3米）
血液燃料	使用了壮烈击杀以后，主角在4秒左右的时间里移动速度会变得极快
空中控制	玩家于空中时的控制会变得更加舒适流畅
眩晕迷乱	恶魔失衡时间延长
绝境逃生	玩家生命值被削减至1时系统会自动让周围的恶魔的行动变缓，玩家可趁机回血（一条命下该技能只会发动一次）
慢动作攻击	空中按住LT键时可减缓恶魔的行动以及玩家的落下时间，该技能使用后进入短暂的冷却时间
装备狂人	若恶魔被喷火器/榴弹/冰弹/电锯等武装击杀以后，武器的冷却时间会减少
出拳豪夺	被血拳击杀的恶魔会掉落生命回复道具

如表所示，符文指的是玩家的被动技能，最多能装备 3 个，装备以后界面中央的下方会显示玩家当前所装备的符文的图标，当其效果发动时，对应图标还会发出亮光。而符文的获得则是玩家在攻关途中捡取的特定道具，一般不会错过。

▲每次捡取场景中的符文道具时，玩家可在9个符文里选择其中一个获得。

装甲强化

执政官点数强化

环境强化一览

名称	效果
陷阱防御	身穿防护服时，在带辐射的水池或是污泥中所受到的伤害降低
皮粗肉厚	免疫场景中炸药桶（特征为红色）所造成的范围伤害
再生桶子	炸药桶被点炸后，过一段时间便会再出现（约8秒）
爆破皮纳塔	炸药桶被点炸后会留下弹药

榴弹强化一览

名称	效果
加快破片冷却	缩短每次发射榴弹后的冷却时间
爆炸震荡	榴弹第一次爆炸后，还会产生一次大范围震荡击退恶魔（无伤害）
散裂炸弹	每个被榴弹炸死的恶魔都会生成散裂炸弹
破片库存增加	发射2次榴弹后才需要冷却

冰弹强化一览

名称	效果
加快冰霜冷却	缩短每次发射冰弹后的冷却时间
永冻	恶魔冻结时间延长
冰霜掉落	被冻结的恶魔被攻击或杀死时，会掉落生命回复道具
冰霜吞噬	增加对被冻结的恶魔所造成的伤害

基础动作强化一览

名称	效果
打带跑	壮烈击杀后冲刺动作强制冷却完毕（即重置）
加速冲刺	冲刺动作的冷却动作变快（0.8秒左右）
切换快手	切换武器和切换武器套件的速度变快
抓攀大师	抓住悬崖和攀爬墙壁的动作速度上升

探索强化一览

名称	效果
道具寻找器	在自动地图上显示所有强化道具的位置
大雾灯	扩大地图自动显示半径
道具分类器	在档案选单显示所有强化道具
毁灭战士地图集	在自动地图上显示地图信息站的位置

当玩家在关卡中获得执政官点数以后，便可打开地图菜单对主角进行强化。获得执政官点数的途径主要有两种：①）与关卡场景中手持硬币的幻影士兵互动；②）完成每场战役中的挑战，每个战役关卡有 3 个挑战，每完成一个便可获得 1 个点数，而 3 个挑战都完成后还会获得 1 个能源电池。

而上述的数个强化项目中，最首先强化的为环境类和基础动作类，“皮糙肉厚”“加速冲刺”等技能是越早习得越好；榴弹和冰弹的强化玩家按自身战斗习惯来选即可；而探索强化中除了“道具寻找器”外其余功能都比较没用，可留到最后再学。

哨兵水晶强化

玩家会于游戏的场景中找到发出蓝色光亮的石碑，与其互动后便可对“生命值”“护甲”以及“弹药”三项中选择任一项并提高其上限。与此同时，不同两种项目还对应着一种技能。

哨兵水晶强化一览

名称	效果	对应项目
喷枪快速瞄准	缩短喷火器的冷却时间	生命值，护甲
战利品磁铁	从更远的距离吸收恶魔掉落的资源（对散布在场景道具无效）	弹药，护甲
燃烧弹喷枪	加长重型和超重型恶魔的灼烧时间	弹药，生命值
生命换鲜血	生命全满时，对应的回复道具会转换成为血拳槽充能	护甲，生命值
护甲换鲜血	护甲全满时，对应的回复道具会转换成为血拳槽充能	生命值，弹药
喷枪护甲强化	恶魔掉落的护甲回复道具稍微变多	弹药，护甲

总之，玩家在每次选择强化以前，可事先打量一下自己想习得上述哪个技能，之后再对应强化项目，技能中的“战利品磁铁”和基础参数中的“弹药”和“生命值”两项较为重要，建议优先习得。

武器

本作的武器相当丰富，且每把性能差异不小，又由于弹药上限数量都不高，任何难度下都不存在一把武器用到通关，在战斗中合理地根据情况切换使用才是上策。

此外，本作的每把武器都有着改造套件，套件从关卡途中的小机器人装置中获取，详细位置可参考后文流程收集。而每个改造套件都能使用武器点数进行强化，武器点数来源则是每关战役的战斗场数，每关最多能获得 10 点，且无法重复获得。最后，单个套件的强化项目全满以后便会出现该套件的精通挑战，完成的话就能为武器附加各种增益功能。

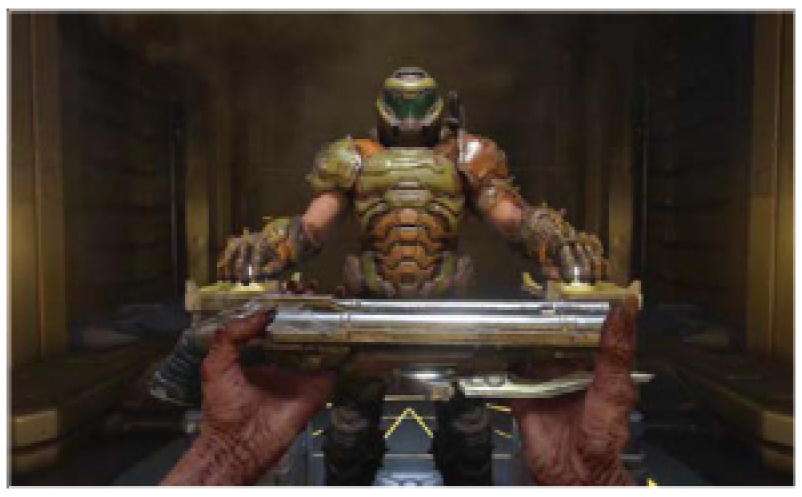
霰弹枪

战斗霰弹枪是本作初期的第一把武器，只有装备上武器改造套件后才能发挥其真正的性能。套件“黏性炸弹”可谓游戏前期的神器，装备套件后的普通射击会变为射出具有黏附性的子弹，命中恶魔数秒后便会引爆，威力不俗，消耗也和普通射击相同（1 发子弹），对着巨脑魔使用的话，会出现和榴弹相同的效果；套件“全自动”则是流程前期迅速击杀重型恶魔的利器，不过由于一套下来就会把弹药打空，玩家要根据战况谨慎使用。

超级霰弹枪

系列中另一把 CULT 神器“超级霰弹枪”在本作中的表现依然强势，且在流程较前期（第三关“邪教徒基地”）就能获取。该武器威力相当霸道，但缺点也很明显，就是子弹消耗非常快（2 发子弹一枪），一旦获得该武器，建议立刻使用武器点数获取其快速装填等强化项目。

此外，超级霰弹枪虽然没有改造套件，但制作人悄咪咪地为其加上了钩锁这个超神配件，有着二段跳和冲刺的毁灭战士机动性已经很强，但有了超级霰弹枪的钩锁，机动性进一步登天。钩锁在命中敌人时，玩家就会自动拉扯过去，拉近时时还可以推动左摇杆左右摆动（也包含冲刺和二段跳的动作），钩锁动作需要一定时间上手，一旦掌握玩家基本是上天下地无人可挡。而且，当该武器强化并精通以后，钩锁钩住敌人时会自动产生灼烧效果，意味着玩家的护甲回复更有保障。



重型大炮

名字虽有大炮，实际上就是把机枪。该武器是获得火神炮以前的主力武器之一，比霰弹枪更方便打出杂兵的失衡状态。套件“微型火箭弹”则是前期对付重型恶魔的利器，导弹自带追踪功能；套件“精准射击”，装备后便能开瞄准镜狙击怪物的弱点，而且任何弱点都是一发子弹就能被摧毁，展开瞄准镜时的单发威力也非常不俗，总之，该套件是高难下度的保命神器，建议优先习得。

火神炮

因为强大的火力输出和大部分恶魔的指定弱点（指武器），火神炮一跃成为了本作最实用的武器。“机动炮塔”是火力最猛的武器套件，能够轻易让对面的重型怪物出现硬直（不是失衡），且使用该套件未强化的状态时，主角的移动速度可用冲刺功能弥补；套件“能量护盾”在本作的高难度下非常实用，展开后能吸收几乎所有来自恶魔的伤害。

电浆步枪

整体和机枪类似，但该武器的优势在于弹药数量非常多，对于持有能量护盾的恶魔有奇效。套件“热能轰炸”相当于近距离喷子，不过每次使用后都会有短暂的冷却时间；套件“微速光波”则是给重型恶魔蓄能，达到一定程度便可击杀，使用时最好处于弹药全满的状态，而且给恶魔蓄能时不能被任何东西挡住，且由于充能时容易被周围杂兵打断，上手难度不低。

弩炮

弩炮和电浆步枪共享子弹，每一发威力虽大，但同时也会耗费 25 颗电磁弹。套件“重弩”和机枪的望远镜相同，不过由于单发耗弹量大，玩家要看情况使用；套件“毁灭者之刃”是简化版的 BFG，清场与威力都非常不错，然而最大的问题是单发蓄力时间较长，蓄力时移动速度会变慢，且无法通过任何途径提高其机动性，上手难度同样不低。

火箭筒

最为朴素的重型恶魔克星，弹药充足且威力不俗。套件“远距离引爆”在强化并精通以前，实用性不高；套件“锁定爆发”则是任何高机动重型恶魔的克星，但使用时要留意别锁定到杂兵身上，否则会浪费不少弹药，没有一次锁定 5 连发杀不死的重型恶魔，若有，就来两次。

BFG-9000/ 暗魅客枪

由于武器的弹药非常稀缺，系列经典的 BFG 基本都是留到面对数个超重型恶魔时才去使用，而本作 BFG 的整体攻击力还被削了，一发下来都无法杀死超重型恶魔……

暗魅客枪则是超级机关枪，是玩家完成所有毁灭战士之门的挑战后才会获得的武器，与 BFG 共用弹药（满弹 60，30 颗子弹对应 1 发 BFG），玩家手持 BFG 时按 LT 键即可切换。入手难度不低，实用性也不高，总之是把地位比较尴尬的隐藏武器。

场景特殊道具

本作的场景内遍布着各种道具，当玩家在战场打游击时，根据自身资源情况，捡取特定的道具及时补充物资非常重要。

铠甲（绿色）：护甲值回复道具

红十字医疗包：生命值回复道具

红色弹夹：霰弹枪子弹

绿色弹夹：机枪 / 火神炮子弹

蓝紫色盒子：电浆步枪 / 弩炮子弹

火箭弹：火箭筒子弹

绿色发光盒子：BFG/ 暗魅客枪子弹

红色光剑：补充魔埚（圣剑）能源

强化晶球：蓝色会补满玩家的生命值和护甲值；紫色会短时间大幅度提高玩家的攻击力；黄色会短时间让玩家处于无限弹药状态，且提高机动性；红色则是短时间让玩家对任何恶魔无条件使用壮烈击杀。

1UP 头盔：当玩家在探索时捡到了 1UP 道具，界面左上角会出现绿色头盔标记，当玩家不幸翻车生命值降至 0 时，系统会自动给予玩家一次原地满血复活的机会。此外，这种 1UP 是系统消耗品，一旦使用过 1 次，玩家再次死亡并从检查点复活时，1UP 也不会返还给玩家。

恶魔击杀指南

杂鱼

相比前作有所强化，玩家无法对其直接使用壮烈击杀，必须用机枪或电浆步枪打它们几下。在普通难度下玩家无需太提防杂鱼，它们不会给玩家造成太大伤害，高难度下就得小心，一旦被其包围就马上用血拳应对。

最后牢记，杂鱼就是玩家的衣食父母，弹药补充以及回血道具全部靠它们，杂鱼越多，玩家资源就越多！

强化图腾

某些场地机关，其会为当前战场的所有恶魔附加强化 BUFF，让整场战斗变得无比困难。当玩家进入战场中发现恶魔都有着红色闪光特效，马上周游场地找到图腾，并靠近按 RS 键摧毁。

重型、超重型与 BOSS

■机械蜘蛛

本作玩家遇到的第一个重型恶魔，也是将一众初始便选择“恶梦”难度的玩家按在地上摩擦的恶魔。系统提示该恶魔的弱点是它头部上的机枪，击毁后即可封住其远程射击。低难度下无视弱点直接轰本体即可，高难度的话就得先用霰弹的“黏性炸弹”或机枪的“精准射击”毁掉其弱点，不然玩家根本没机会跑到其正面输出，另外，千万不可以站在它的身边，其近身爪击非常致命。

■亡魂

系列经典恶魔，弱点是其双肩扛着的两个火箭炮，且一旦其瞄准玩家，界面会提示玩家将受到导弹攻击，此时一定要冲刺往宽广的场地逃。而当玩家及时将其双肩火箭筒摧毁的话，其就和杂鱼无异，但同样谨慎近身。

■潜行者

最弱的重型恶魔，任何武器都能对付。但比较坑人的是其长得和杂鱼“妖魔”很像，很容易让玩家误对其使用电锯，从而陷入产生大硬直的不利局面。

■巨脑魔 / 痛苦元素

系列标志性的怪物，看久后会觉得非常可爱。

巨脑魔在远处会发射能量弹，靠近时会发动啃咬，血量比较厚实，但对准其口部使用榴弹或是战斗霰弹枪的黏性炸弹，便可直接打出其失衡状态。

痛苦元素是巨脑魔的强化版，它不会再吃榴弹，而且还会经常放出自爆型杂兵飞向玩家，使用弩炮 / 火神炮等重武器比较有效应对。另外，对该恶魔使用壮烈击杀时，其会做出少女般尖叫的姿势，非常有趣。

■粉红魔 / 幽灵

几乎是同种恶魔，但幽灵会隐形。远离该恶魔时，其会使用冲撞攻击，恶魔 MISS 撞墙的话会产生硬直，靠近玩家时会不断使用啃咬。对付这类恶魔，用实弹正面射击是无法对其造成有效伤害的，用能量武器也比较勉强，不想对其浪费太多资源的话，可对其正面来个“血拳”，也可投掷冰弹或是引诱其撞墙后马上绕背用大威力武器攻击。另外，该恶魔没撞墙产生硬直的时候，玩家是无法使用冲刺绕到其背后的，恶魔的转身速度非常快，除非玩家熟练超级霰弹枪的钩锁翻越（拉扯时二段跳绕背）。

■肥球 / 机械肥球

系统提示这类恶魔的弱点在其双手的火箭炮，由于这种恶魔的近身火力非常猛，使用机枪的“精准射击”摧毁会比霰弹枪的粘性炸弹安全不少。当其弱点部位摧毁以后，恶魔依然会对正前方发射子弹，建议玩家尽快使用高威力武器击杀。而强化版机械肥球的处理方法也一样，系统虽然提示玩家对其使用血拳的话能打掉护甲，但自己也很容易受到不少伤害，血拳最好只有在其逼近玩家时再使用。

■地狱骑士 / 绝望骑士 / 地狱男爵

很常规的重型恶魔，血量厚，攻击强悍，但招式都容易躲避。其远离时会不断跳跃锤地，近身时则不断原地挥击。使用超级霰弹枪和火神炮应对即可。

■鞭刃魔

机动性非常强的恶魔。无论哪个难度下，其移动轨迹都相当鬼畜，远离玩家时使用剑气的攻击非常致命。遇到以后，玩家一定要用冰弹冻住恶魔，然后火力全开进行输出；不常用冰弹的话就使用火箭筒的套件“锁定爆发”，对付这种恶魔也非常实用。

■肥蛛

虽然不是最强的重型恶魔，但绝对是最烦人的，其出现以后会不断在场地中任一地点制作护盾，阻挠玩家对其他恶魔进行攻击，玩家要通过护盾背后的连线来找到该恶魔的准确位置，然后立马换上重武器将其击杀。这种恶魔是玩家各种场合下的优先击杀目标。

■毁灭猎手

该系列的新恶魔，在游戏前期以 BOSS 登场，后期则变为杂兵。这种恶魔有着两管血条：第一管血，恶魔身体带有能量护盾，将其底座摧毁后便可让其会消失，而不断使用能量武器攻击本体的话，护盾也会短暂的停止作用，玩家可趁机使用火箭筒的“锁定爆发”打完 BOSS 第一管血；第二管血条，BOSS 进入狂暴状态且没了护盾，但我方主角的攻势更猛，使用任意重武器轰之即可。另外，使用神器“魔埚”对付该恶魔时需要耗费两格能量，因为 BOSS 有两管血。

■劫盗者

非常麻烦的超重型恶魔，免疫神器“魔埚”，只能脚踏实地地打。与该恶魔对抗时，首先将它一旁的重型恶魔清理掉，杂鱼则留下。正面与其对抗时，平时任何攻击都无法对 BOSS 造成伤害，我方要不断左右冲刺回避其剑气等远程攻击，恶魔还会偶尔放出猎犬，必须赶紧消灭。当恶魔眼睛发出绿色亮光时（即将对我方发动近战攻击）便是我方的攻击时机，马上使用超级霰弹枪 / 弩炮 /BFG 打出其硬直。该恶魔某种意义上是本作的游玩节奏控制器，以免玩家全程火力全开，玩家要是手中没有 BFG 子弹，进阶的“切枪”操作没学会的话，只能耐心地与其打持久战。

■暴君

系列的经典 BOSS“赛博恶魔（Cyber Demon）”，这种恶魔在系列中总是在玩家获得了神器或是资源全满的时候登场，本作也不例外（前提是玩家没马上完成“毁灭战士之门”的挑战），玩家刚获得“魔埚”后的关卡初便会登场，一般玩家见到后都会立马掏剑将其秒杀……若身上的魔埚没有能源，BFG 没有子弹时，玩家就得利用 BOSS 转身缓慢的特点，不断绕着其游走打游击，此外尽可能别站在其正面，高难度下吃了其火箭炮基本等于死亡。

■长肢恶魔

系列经典恶魔，它登场后会像强化图腾那般为场地中的所有恶魔施加强化 BUFF，而且本体也非常强，皮糙肉厚且攻击力高，玩家与其正面的对抗时，恶魔会无视护甲直接对玩家的生命值造成损伤。比较要命的是，这种恶魔会神不知鬼不觉地出现在地图上隐秘的位置，一旦看到场地内的恶魔突然冒着红光特效，玩家就得立马到处游走并找到长肢恶魔的位置，遇见以后立马用 BFG/ 魔埚等武器将其秒杀，但得注意别打在 BOSS 的火盾上，否则会浪费子弹。该恶魔是玩家各种场合下的绝对优先击杀目标。

■角斗士

与该 BOSS 对战有两个阶段：

第一阶段使用超级霰弹枪应对，BOSS 手中持盾的眼睛便是各种攻击信号：眼睛闭眼时，马上往左 / 右方位冲刺移动回避 BOSS 攻击；眼睛泛出绿光时，对准 BOSS 来一枪即可让其失衡，马上来个壮烈击杀削弱其生命值。BOSS 血量下降到一半时会召唤几个地狱骑士，先把这些个重型恶魔处理掉。

第二阶段则换成火神炮应对，平时不断对 BOSS 开炮，弹药不够就用周围的杂鱼补充，当 BOSS 在甩手中链球时就暂停攻击。当 BOSS 将两个链球围住主角并不断发出破浪型的射线攻击时，马上后退到墙壁部分，通过观察波浪轨迹左右移动即可安全回避，招式最后 BOSS 眼中会泛出绿光，其会马上冲过来给主角壁咚，此时用超级霰弹枪 / 弩炮等重武器能打出 BOSS 失衡状态。该阶段 BOSS 血量每下降三分之一，都会召唤出重型恶魔，其中有着“潜行者”，玩家使用电锯补充弹药时要留意了。

最后，要是本场战斗玩家手中的 BFG 弹药有余，在 BOSS 失衡状态下使用可以直接削其一管血槽。

■魅客天使长

与其触发战斗之前，保证身上的弹药都全满。BOSS 有着 5 管血条，虽说她还有着护盾，实际我方任何武器都能对其造成有效伤害，每当 BOSS 血槽被削没时，玩家需要切换成超级霰弹枪，按 LT 键使用钩锁接近 BOSS 并使用 RS 键肉搏，这样便能让其失去一管血，要是没及时，该管血条会马上恢复。本场 BOSS 战的难点在于其招式都是让场地变为有害地形，其血量越少，场地中的落脚的点也会慢慢减少，玩家的行动范围被极大限制，且 BOSS 体积不大，平时攻击很难命中，高难度下更是要命。因此玩家最好一上场就火力全开，一把武器的弹药用完马上另一把，速战速决。另外，场地中的杂鱼需要被爆头击杀才会掉落资源，由于它们机动性很强，玩家很难在一边回避 BOSS 招式，一边爆它们的头，只能看情况对付。

■罪恶之像

本作的最终 BOSS 罪恶之像也是系列第二部作品《毁灭战士 人间地狱》的最终 BOSS，老玩家们可以说泪流满面了。与该 BOSS 对战有 2 个阶段，场地虽然不同，但目标都为击杀 BOSS 的 8 个部位“左右手”“左右肩膀”“左右胸”“腹部”“头部”。

第一阶段，BOSS 就位于玩家正前方，同时还会经常召唤大量的重型恶魔，好在场地中的魔埚能源回复道具够多，无需吝啬直接使用。此外，场地还有数枚 BFG 子弹，建议将其倾泻在 BOSS 的左右手部位(因为这两个部位特别难打中)，其余部位不断周旋处理。而且，本场战斗不可在同一个地点站太久，尤其是建筑深处，BOSS 的拳击或锤击经常打这些地点，任何难度都有着致命的威力。

第二阶段，场地变为大厦，BOSS 会围着大厦来回走动，偶尔使用陨石等攻击。因为场地更大，相对第一阶段要简单不少，非常利于玩家躲避 BOSS 和杀杂鱼补充资源。同样先把场景内的 BFG 弹药捡起并对 BOSS 的左右手使用，然后再慢慢料理其他部位，通关后即可迎来结局。

进阶战斗教程

保持移动

本作并非传统的主视角 FPS，一直原地蹲点就只会死路一条，保持移动才时是正道。而且，玩家在移动时，武器所造成的伤害是有加成的，而且移动速度越快，加成就越多，在冲刺时攻击到敌人就是最理想的状态，不过对玩家的操作自然也有着不低的要求。

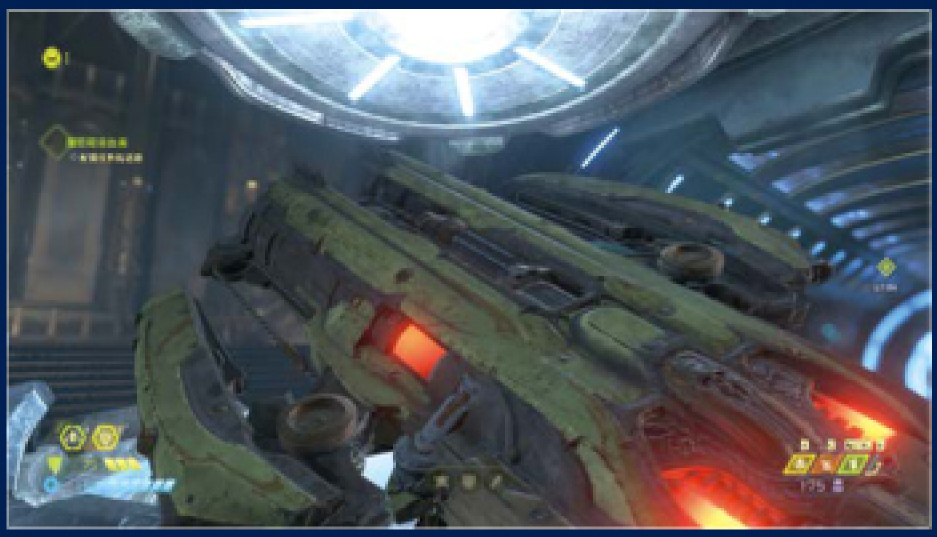
另外，对任何敌人的非正面进行攻击，伤害同样也有加成，背部伤害加成最多。

切枪

任何一把武器在攻击时，迅速按下切换武器的按键（RB），相应的武器会立刻被换上，之前武器开枪后与换武器的硬直动作就会被取消，这就是重启后的“《毁灭战士》系列”的进阶核心操作，掌握后玩家可以此来打出高额的伤害。

然而比较尴尬的是，手柄上的按键数量不像键盘那么多，多把武器连续切的话会多出一个步骤，要记住想换的武器在武器圆盘中的大致位置，然后右摇杆往相应位置推动，即“R2 → R1（按住）→推动右摇杆”，该操作掌握难度不低，R1 与右摇杆推动要非常迅速。

一旦习惯切枪以后，就可以尝试在打出超高伤害的 COMBO，比如“锁定火箭筒连射 - 超级霰弹枪单发 - 弩炮单发”，其中超级霰弹枪中还可使用钩锁来快速位移，任何难度中，掌握切枪就等同于掌握速杀劫盗者，甚至会让玩家产生想多打几个的冲动。



其他

本条单纯指代困难以上的难度。面对初见的战场，最首先做的是全场跑一遍熟悉地形，陷阱地形要留意，对各个地方有什么回复资源都留个印象，之后再迎击敌人。

开战后，无论是何种战场，玩家都要专心对付任何一个在场的重型 / 超重型敌人，弱点部位都尽快摧毁，优先解决那些干扰性强的敌人，提高游走战场时的生存率。本作中，玩家对敌人造成的伤害主要受武器基础攻击力、玩家发射时的移动速度，以及所攻击到恶魔的部位，有节奏地在冲刺动作中，钩锁拉扯敌人时等是最佳射击时机，不过自然需要一定时间的练习，而更有效的方法自然是掌握切枪。而杂鱼类敌人也不可掉以轻心，被非丧尸以外的杂鱼恶魔打中的话非常地痛，但同样不能赶紧杀绝，毕竟它们是玩家的弹药库。

最后就是建议玩家开启加速器或是断网游玩，否则每次死亡后很大几率得“正在连接 Bethesda.net”，特别影响心情。

战斗模式（网络多人对战）

操作一览

XOne	PS4	肥球	恶魔召唤师	劫盗者	痛苦元素	亡魂
左摇杆	左摇杆	移动/选择	移动/选择	移动/选择	移动/选择	移动/选择
右摇杆	右摇杆	视角调整	视角调整	视角调整	视角调整	视角调整
方向键↑	方向键↑	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔
方向键→	方向键→	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔
方向键←	方向键←	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔
方向键↓	方向键↓	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔	选择恶魔
B	○	-	制造火墙	冲刺（可二连）	冲刺	冲刺
A	×	跳跃（可二段跳）	跳跃	跳跃（可二段跳）	向上飞	跳跃
X	□	阻断战利品	阻断战利品	阻断战利品	阻断战利品	阻断战利品
LB	L1	烟雾弹	制作火海	召唤狼	召唤自爆恶魔（可全部射出）	火箭弹幕
LT	L2	喷火	传送	使用霰弹枪	向下飞	喷气背包
LS	L3	召唤恶魔	召唤恶魔	召唤恶魔	召唤恶魔	召唤恶魔
RT	R2	发射火球	发射火球	投掷斧头	发射自爆恶魔	发射火箭

模式说明

本作的网络对战只有一种对抗模式，参与玩家限定 3 名，一名扮演毁灭战士，另外两名扮演恶魔并与其对抗。毁灭战士一方就相当于在挑战本篇中的“毁灭战士之门”，操作与本篇没有过多区别，而控制恶魔才是本模式的亮点。

在线比赛：网络自由配对对抗赛，可在随机、毁灭战士和恶魔中进行选择。

非公开比赛：邀请另外两位好友进行的对抗比赛。

教程：查看五种可选恶魔的操作教程以及基础战斗教程。

装备配置：设置毁灭战士和另外 5 种恶魔的基础技能。

胜利：查看在线模式的成就，比较没意义且和成就奖杯无关，玩家无视即可。

比赛说明

一场比赛中限定 3 名玩家参与，否则无法开始。比赛总共进行 3～5 局，恶魔和毁灭战士任一一方赢得 3 局即可赢得该场比赛并进入结算画面。

恶魔

恶魔一方胜利条件是把毁灭战士给打倒，恶魔方两名角色任一一位死亡后，另一位恶魔玩家只要能够坚持 20 秒不死，死亡那位角色便会以半血的状态复活。

恶魔是该模式的最大亮点，可操控的恶魔共 5 只，分别是肥球、魔召唤师、劫盗者、痛苦元素和亡魂。每一只恶魔的操作和能力都不同，战斗前可为其设置作战时的定位（战斗、辅助和坦克），它们之后的技能也会随之改变。下面说明下共通部分。

召唤恶魔：界面中央正下方是能力轮盘，通过方向键选择印有恶魔的图标，之后按下 LS 键，恶魔就会在界面准心瞄准的位置出现。每次召唤后，界面中下方该恶魔的栏位会进入冷却时间，同时显示它的相关信息（蓝色的生命值，有剑标志代表在交战），冷却结束后并不代表玩家可以再召唤另一只相同的恶魔，而是消灭当前那只恶魔并重新召唤另一只满血的，且被消灭那只还会掉落毁灭战士一方的战利品，玩家要谨慎使用。此外，玩家操控的五只恶魔，其可召唤的恶魔种类都有一定区别。

设置陷阱 / 回复区域：能力轮盘中印有“辐射”或“绿色红十字”的标记，就是范围技能，玩家选取并使用以后，准心的位置会出现一个回复 / 陷阱区域，自己或是同伴进入后可回复自身的生命值，毁灭战士进入则会陷入各种负面状态。

阻断战利品：毁灭战士一方在消灭我方的恶魔时（仅指玩家所召唤的），就会掉落战利品，即补给资源，此时恶魔一方对准这些战利品按下 X 键的话，就能让它们都消失，不过使用以后会有 40 秒的冷却时间。另外，玩家所操控的恶魔被毁灭战士击杀后也会掉落战利品，而且这些战利品无法被阻断。

升级：战斗以后无论胜利还是失败，只要没进入结算画面，双方都能进行一次升级，有着增加生命值、加强技能效果、降低特殊动作冷却等内容。而任一一方将要进入决胜局时，升级圆盘的内容会有所改变，一些超强力的技能得以使用。

■肥球

因庞大的身材和较为迟缓的行动力，肥球的定位为坦克和辅助。其进攻手段有近距离喷火和远距离火球，由于没有近身攻击手段，一旦毁灭战士靠过来就会非常危险，LB 键的烟雾弹此时就能发挥不错的作用。

■恶魔召唤师

战役模式中最棘手的敌人到了玩家手上就成了弱鸡……其主要定位为辅助。该恶魔行动迟缓，机动性全靠传送来弥补（使用后会有不短的冷却时间），自身攻击手段不多，主要靠同伴以及自身召唤的杂兵进行战斗。一场战斗中先找到一个位置，建一个火盾后即可蹲点，召唤恶魔以及辅助同伴进行战斗。

■劫盗者

同样到了玩家手上就变得非常弱的恶魔，定位为输出。在多人模式下，该恶魔还算强力，攻击手段远近皆可，操作也比较偏向毁灭战士。除了召唤恶魔外，自身也有着召唤一头狼的技能，干扰能力很强，同伴配合的好的话能让战斗变得非常轻松。

■痛苦元素

飞舞在天空的恶魔，定位为辅助。虽然能在空中自由飞行，冲刺技能使用后冷却时间也不短，走位不好的话很容易成为靶子。

■亡魂

玩家在本篇第三关“邪教徒基地”已经短暂地领略了该恶魔的风采，定位为输出。该恶魔整体能力不差，火箭筒的攻击力不俗，但就是难打中对面，需要另一位同伴的配合。

毁灭战士

毁灭战士一方，在此模式就相当于本篇的一场“毁灭战士之门”挑战，且玩家对手的恶魔还没本篇里那么强。玩家一开始就拥有了除 BFG9000/ 暗魅客枪外的全部武器，但每把武器只能使用一个武器改造套件，战斗开始前要提前在菜单中进行替换。与恶魔方相同，每场胜利，无论输赢，玩家都能升级，为毁灭战士附加新的能力。总之，操控毁灭战士一方的玩家，熟悉基础或进阶的操作，先处理干扰性最强的敌人，以及了解地图地形，都是致胜的关键。

全收集流程

说明

●本次收集攻略包含了关卡中除“1 UP”以外的所有可收集道具以及关卡挑战。

●每当玩家临近过关时，界面会提示整个地图可随意传送,届时可打开地图查阅是否有“？”标记，随后传送收集补全。

●建议别开密技，而是选择最低难度。

人间地狱

●流程初获得电锯以后不远处，这里有一面碎墙，打碎往里走可获得玩具**僵尸**。

●随后的路上必能遇见两个**武器改装套件**和两份百科**地狱驳船**、**剩余人口 - 第 1 部分**。

●拿到第二个武器改装套件，往前击碎绿色的墙壁以后，用二段跳来到左上角的废墟，不断深入可获得玩具**毁灭战士**。

●来到大广场的区域，跳上左边的巴士残骸，然后前往图中废墟的位置，往前一段路再往左看能看到一面碎墙，里面有玩具**幼魔**。

●取得玩具后不用急着离开废墟，深入来到图中位置，然后用二段跳到达左边悬崖（有落脚点），然后往前走可获得百科**剩余人口 - 第 2 部分**。

●不断往推进，能见到一个**武器改装套件**和一个百科 **ARC 的成立**。

●在有触手陷阱的场景，离开第一个房间后往右边看去能见到一箱子，往上跳去便能来到通风口，撞毁这里的栅栏往深处走可获得密技**额外生命无限**。

●来到城堡以后不用急着坐楼梯互动，这里有两份百科，左侧能找到百科**地狱牧师**，右侧上方的平台能找到百科**迪阿 · 尼洛克斯**。

狂喜

●打碎第一道墙以后，往左转能看到百科**狂喜**。

●来到电流机关的区域，尽头有一个**符文**。拿到符文以后会来到巨坑处，先不急着下楼梯，往左看能见到一个门，跳进去后左边阴暗处有一面可击碎的墙壁，里面有玩具**机械蜘蛛**。

●本关初次见到需要栏杆 + 爬墙的地点，通过后回头看便能见到百科**狼**。

●来到打碎锁链机关的区域，其中一个能找到百科**守卫历史 - 第 1 部分**。

●触发剧情，动画结束后往前走几步往右看，能找到百科**诺维克王**。

●带有电流机关的场景战斗结束后，先不用急着往目标走去，往左能看到需要冲刺动作才能到达的场景，尽头有一场**秘密交锋**，利用手榴弹或霰弹的套件“黏弹”可轻松解决。

●到了地狱见到一只大手后，这里附近有一个能够锤动的铁箱子，锤动后会有洞穴，往里走能获得专辑 **DOOM-At Doom's Gate**。

●不断往关卡内推进，能找到一个**武器套件**和一个百科**守卫历史 - 第 2 部分**。

●流程来到巨型泰坦的长矛时，走到中间位置往右下看去，此处能找到一个**秘密交锋**，利用重型大炮的点射即可很快完成。

●利用电池使用泰坦的大炮，随后来到巨型恶魔的尸体内，见到紫色沼泽时，往内部走能见到一个**守卫水晶**（小心触手偷袭）。

●来到大型悬崖跳跳乐的地点，其中一个悬崖位置会有百科**守卫历史 - 第 3 部分**。

●跳跳乐结束以后能见到**毁灭战士之门**，而钥匙则在前方洞穴上方，见到有冲刺能源补充的位置。

●电流区跳跳乐的场景中，先不要跳到到底层，根据图示方向来到有岩浆的地带后，勇敢往前跳去能找到玩具**巨脑魔**。

●找到背叛者后，离开的路上能找到百科**背叛者**。

邪教基地

●关卡初期，往场景右侧后方能捡到一份百科**邪教基地**。

●爬完有电磁障碍的悬崖后回头便能看见，过去可获得玩具**石像怪**。

●关卡中第一场战斗结束后，不用急着进入设施，回头望向入口处可看见一个悬崖，前往后便能找到一个机关，启动后场景底部的门会开启，使用里面的弹跳装置便可获得一个**守卫电池**。

●随后流程路上，必能遇到一个**执政官装甲点数**，一个**符文**和一个**武器改装套件**。

●获得套件以后往左走能看见楼梯，楼梯中部左侧的墙壁上有一面碎墙，进入里面能获得一个**执政官装甲点数**。

●刚来到建筑以后，建筑内的第一扇大门前往左侧望去，可找到一个**守卫电池**。

●血池战斗结束后平台上升，之后跟随任务指示打开上锁的门，场景中间能捡到一个**守卫水晶**，左边则有一个非常显眼的**秘密交锋**，装备上电磁步枪和善用场景中的炸弹型恶魔即可快速通过。

●来到电梯机关后，先使用左边的电梯下去，之后尽头能找到一个**执政官装甲点数**。

●电梯机关处来到有火箭恶魔的一层，清完以后不用急着离开，继续乘坐电梯来到最高层，深入可获得一个**守卫电池**。

●来到要打碎场景所有锁链的场所，全部锤碎以后中间的电梯上会出现密技 **IDDQ**，利用场景两边的栏杆，二段跳后再回头冲刺即可到达该平台。

●来到满是降落斧机关的场景，中部右侧的通风入口可被锤爆，里面可获得玩具**士兵（爆能）**。

●后续开启机关以后，利用弹跳装置飞上图中的平台，扫视一遍能找到一个**执政官装甲点数**。

●到达有雪的场景（针刺陷阱机关以前），右转房间的碎墙里会有一场**秘密交锋**，利用好身上冰冻炸弹和火箭筒，以及善用场地中的爆炸桶。

●来到满是血肉和触手陷阱的房间时，通过左侧的机关可以获得专辑 **DOOM II Into Sandy's City**。

●不断前往可以找到**毁灭战士之门**，此时玩家来到恶魔尸体的背后爬墙，而这里的底部也有可攀爬点，前往并深入即可获得钥匙。

●打碎恶魔尸体并前进后，同样不用急着离开，右侧能拿到一个**执政官装甲点数**。

挑战

●获取一个守卫水晶。

●单次火焰喷射器点燃 4 个恶魔：关卡初期，在悬崖上见到一群杂鱼时，对它们喷火即可。

●摧毁一个机械蜘蛛炮台：使用霰弹枪的黏弹或机枪的瞄准镜即可轻松摧毁机械蜘蛛头上的炮台。

毁灭猎手基地

●进入基地，跳跳乐到尽头平台以后，左侧能找到一个**武器套件**，之后回头再跳一段路还能找到一个**执政官装甲点数**。

●第一场清关战斗结束后不用急着离开场景，底层中部有个可进入的通风管道，进入后能够获得一个**守卫电池**。之后继续往前能获得一份百科**毁灭猎手基地**。

●来到有有熔岩的工厂地区，使用此处的升降机上升时，到顶部后能看见一个收集道具，冲刺到达后可获得玩具**丧魂**。

●之后继续往前走，开门后右边可获得百科**迪阿·拉纳克**，前方还能见到一个**符文**。

●来到绕着圆柱爬的场景，先开启机关看见第二个要爬的圆柱，在攀爬的时候回头，此时右侧能看到有着红色电流陷阱的场景，上面还有个可供攀爬的墙，前往抓住后，能看到最初的圆柱还有可攀爬点，前往并深入，圆柱内部能找到专辑 **KEEN-Shadows Don't Scare Commander Keen**。

●回到第二个可攀爬圆柱，这里的爬到顶部可获得密技**银色子弹模式**，之后跳进洞口，里面还能获得一个**执政官装甲点数**。

●来到一个相当空旷的场景，跳跳乐来到一个浮空基地时，这里的不远处能见到一个**守卫水晶**。

●拿到**守卫水晶**后回头可看见攀爬点，通过其进入基地内部，走左侧是任务目标路线，右侧则能找到一个**守卫电池**。

●推进流程，见到有电磁机关的门的场景时，先走右边，通过货物箱往上跳，随后可获得一个**执政官装甲点数**。

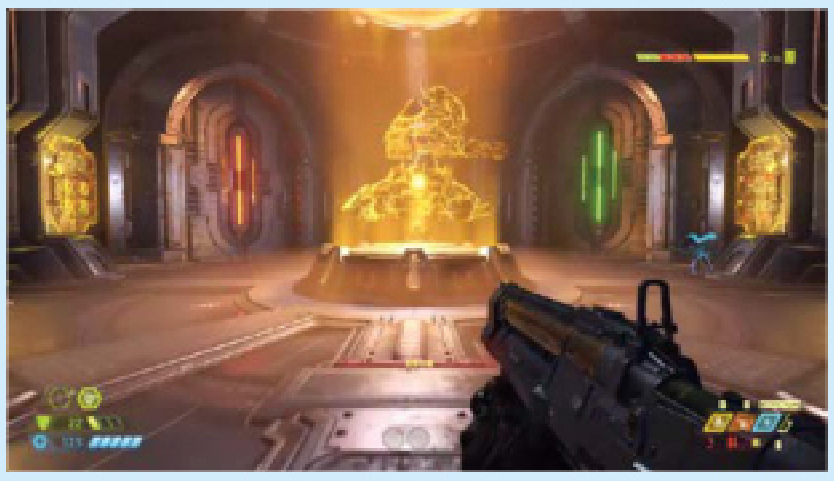
●跳跳乐来到空旷且有着红色电流墙壁的场景时，绕圈走到尽头后能获得一个**执政官装甲点数**。

●跟随任务指示继续前进，在路上拿到百科**毁灭战士猎人**后回头并往上方望去，能找到一个机关，攻击后开启隐藏房间，进入后能获得玩具**地狱骑士**。

挑战

●找到一份专辑。

●使用自动地图站点：在关卡的第一场战斗结束后，来到有毁灭战士猎人投影的场景，地图站点就在右侧。

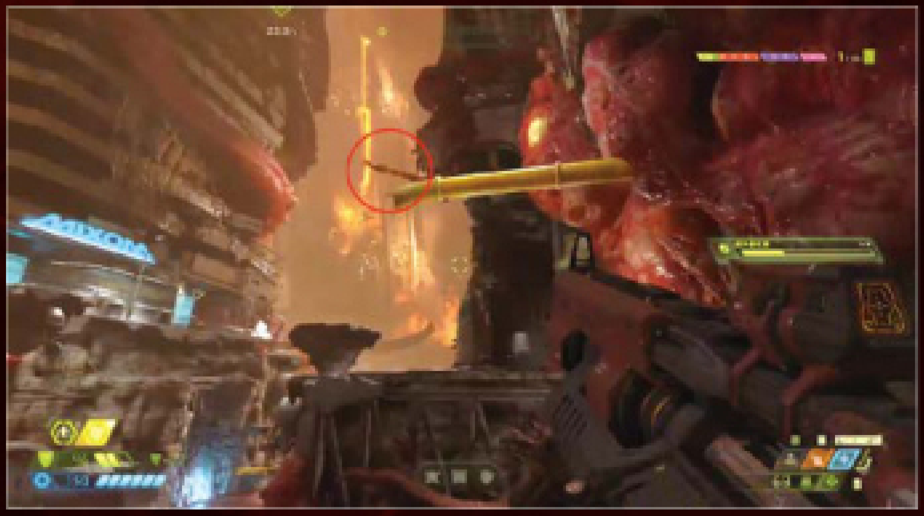


●以单个破片手榴弹击杀 3 个恶魔：无需刻意刷去，战斗中一有手榴就扔出。

超级血巢

●越过一个电车废墟后，可看见一份百科**地狱植株 - 第 1 部分**。

●广场的战斗结束以后，使用入口处背部的栏杆，跳了 2 个后往右转即能看到收集道具，使用冲刺来到此平台后可获得玩具**机械僵尸**。



●拿完玩具后进入废墟建筑物，能看到前方就有一份百科**地狱植株 - 第 2 部分**。之后不断往目标移动，UAC 广告的旁边会有一个**武器套件**。

●夹肉平台的战斗结束后，利用肉栏杆爬到新的平台后不用急着往前走，回头后会发现还有一平台，跳去可找到玩具**士兵（护盾）**。

●来到有强化图腾的场景时，先把战斗打完，随后逐个试绿色传送点，其中一个进入后能获得一个**执政官装甲点数**。全部传送点试完以后，其中一个门便会开启，里面有一场**秘密交锋**，使用火箭筒对付即可。

●之后拿到黄色钥匙并回到肉夹场景，这里来到二楼图中的位置，非常阴暗的地方有一面可击碎的墙，进入里面会回到关卡最初的场景，但此时会出现一头粉红魔，宰杀他以后场景内的一个肉门会开启，里面可获得一个**执政官装甲点数**。

●使用黄色钥匙开启对应的门后，不远处能看到一个弹跳装置，跳上去后能获得一个**符文**。

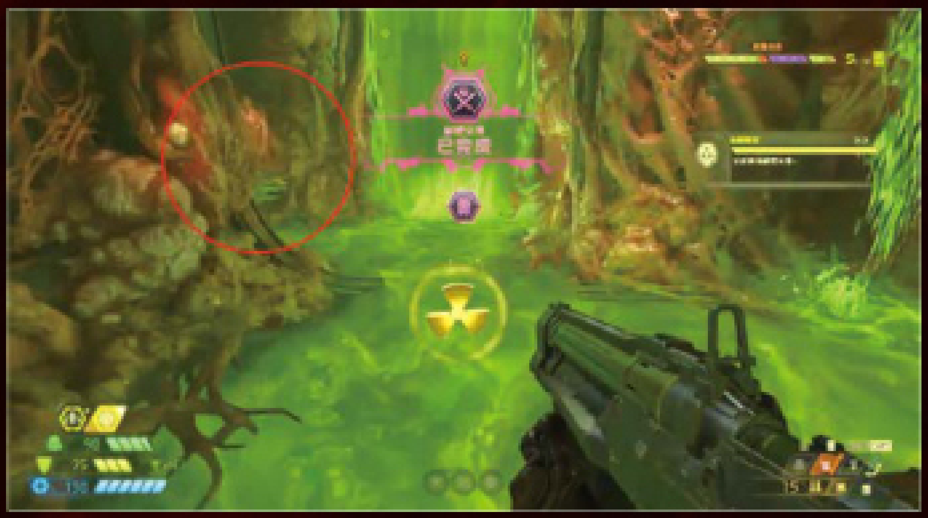
●来到血巢大门，结束这里的战斗以后，来到图中画圈的位置，进入可获得密技**弹药无限**。

●随后的流程路上，必定能看见一个**守卫水晶**。再往后见到被锁住的火神炮的场景，这里的角落有一份百科**超级血巢**。

●有辐射的水池时，来到有旋转栏杆的场景，往圈中位置深处走去，可获得一个**守卫电池**。

●依然在瘟疫池子里，见到 UAC 广告后往左走，跳到最深部再往上爬时能找到一个**秘密交锋**（也可以选择直接高平台冲刺到达），先用火箭筒处理掉面前的肥球，然后换上电浆枪械飞下去迅速处理杂兵。

●**秘密交锋**完成以后不用急着往上离开，此处还有一隐藏道路，进去后可获得玩具**亡魂**。



●取得红色钥匙出门，左侧的门会开启，里面可获得一个**执政官装甲点数**。

●满时肉的场景中，开启骷髅机关后，往左侧的房间移动，尽头有一**武器套件**。

●后面一个需要锤击移动的箱子旁边，可获得一个**执政官装甲点数**。

●跳跳乐来到废墟建筑后，视角左转能看到一个**守卫电池**。回头以后能见到远方的建筑有一收集道具，待栏杆准备旋转到对应位置以后跳去，随后获得专辑 **DOOM-Main Theme**。

●随后回到建筑继续前行能见到一个**符文**。

●后续跳跳乐场景爬墙时，爬到石头墙后往左望去，可看见一个**执政官装甲点数**。

●获得蓝色钥匙再走一段路来到出口后，一直往前走可获得专辑 **WOLF 3D-Wondering About My Love Ones**。

●之后再往外走会来到最初战斗的场景，使用蓝色钥匙打开此处被锁的门后，利用弹跳装置到达顶端可看到肉墙，利用冲刺到达，来到此区最深处可获得**毁灭战士之门**的钥匙，以及一个**守卫电池**。

挑战

●获取一个武器改装套件。

●完成两场秘密交锋。

●对粉红魔使出 3 种不同的壮烈击杀：壮烈击杀的种类分正面、侧面、背面和空中四种，途中必定会遇到 3 只，遇到后尽量用威力不强的武器应对，要是不小心正常手段误杀就打开暂停菜单读取检查点。

ARC 综合设施

●第一场清关战斗的场景，此处的厨房能够找到玩具**肥球**。

●刚来到一楼（第三场清关战），回头即可看到一个**执政官装甲点数**。

●来到另一座废弃大楼，清理完场景中的杂兵以后不用急着跳窗离开，这栋楼中有着玩具**撞球**、一个**武器套件**、一个**守卫电池**，以及一扇**毁灭战士之门**。

●离开原先的大楼，来到新的楼层后会出现恶魔，而火箭骷髅出来的洞口中，里面有密技 **IDKFA**。

●之后往前走能看到一些查看留言的机器，使用后会获得一份百科**埃琳娜 · 理查森博士日志 1**。获得以后视角右转便能看到一面可打碎的墙壁，里面有一个**武器套件**。

●来到新的大楼以后，从废墟入口跳入后往左看去，能找到一面可打碎的墙，里面可获得文档 **ARC · 第 1 部分**，以及一个**守卫水晶**。

●后续流程推进，能见到第二份留言**埃琳娜 · 理查森博士日志 2**。再往后来到楼顶，一个 UAC 广告的背后能找到一个**执政官装甲点数**。

●来到有飞机残骸的大楼，清理完场景中的敌，爬了两个阶梯后往左移动，随后一份百科**萨谬尔 · 海登**，左侧的平台还有一个**执政官装甲点数**和一场**秘密交锋**，用本关初获得的武器弩炮应对即可快速清场。

●来到着火的楼层，从一处坍塌的地板落下可见到一个**符文**。

●底层的清关战结束以后，出口左侧有一份百科 **ARC · 第 2 部分**。

●对大触手开完第一炮下电梯后，接待室内有一个**守卫电池**。

●后续见到一只粉红魔冲出来以后，左边的场景的角落有一份文档**萨谬尔 · 海登博士的回归 - 第 1 部分**。随后出门回头还能见到一个**执政官装甲点数**。

●后续场景的坍塌处，里面有一个**符文**。随后来到下水道场景中，顺路能捡到一个**守卫电池**。

●乘坐电梯来到有电流机关的场景，此处可发先一个上锁的门，先往前来到接待处开启机关解锁，之后便可进入。里面有一份百科**萨谬尔 · 海登博士的回归 - 第 2 部分**、一份专辑 **QUAKE II -Quad Machine**，以及一场**秘密交锋**，利用好冰冻炸弹和火箭筒即可。

●来到停车场，解决此处的敌人以后，上层一角落的房间里有留言**埃琳娜 · 理查森博士日志 3**，以及一张专辑 **QUAKE-Intro**。底层一处则有一个**执政官装甲点数**。

●刚进入大楼，左侧有一份留言**琳娜 · 理查森博士日志 4**。

挑战

●获取 2 个符文。

●用电浆步枪超载护盾来击杀 6 个恶魔：电浆步枪攻击护盾后会产生爆炸效果，见到肥蛛等敌人可不用急着杀死，让它们不断放出护盾，我们不断对其攻击即可。

●摧毁火箭恶魔的肩炮 4 次：使用机枪的瞄准镜即可。

火星核心

●使用传送门来到新场所后，往前走会发现一个**符文**。

●大桥上的战斗结束，跳进升降机后回头，尽头处能找到一个**守卫电池**。

●来到升降机的位置，此处的顶部能够找到一个**执政官装甲点数**。再随后往前走能获得百科 **BFG-10000**。

●来到空间站废墟，强化图腾的战斗结束以后，从场景中间的洞落下可看见一面碎墙，里面有一个**执政官装甲点数**，之后视角左转还能看到一个**秘密交锋**，交锋时场景的左侧有一个隐形的恶魔，先用冰冻炸弹将其冻住，然后绕后攻击解决。

●来到目标地点使用电脑装置时，背后的门里可获得玩具**掠夺者**。随后前进的路上能够看到一个**符文**。

●来到满是触手陷阱的区域，进入图中被毁的设施可获得密技**强化模式：狂攻**。

●随后不断往任务目标移动，能找到一个**执政官装甲点数**，之后这里的栏杆跳过一次以后回头看便能找到一收集品，专辑 **DOOM64-Intro**。

●来到室外有电流陷阱的场景，不用急着往前跳，进入图中设施便能找到一面可击碎的墙，进入里面的传送门便能见到一个**秘密交锋**，敌人数目不少，多用冰冻炸弹解决。

●完成**秘密交锋**以后，离开场景的路上，一个阴暗房间的角落可以捡到玩具**肥蛛**。

●随后相当多需要跳跃的场景，其中能找到一个**执政官装甲点数**。

●后续进行几场战斗，看见需要用弹跳平台前往新的场景时，弹跳后立刻回头并往反方向冲刺，最终能到达更高的平台，此处能捡到一个**守卫电池**。随后继续使用弹跳平台，来到的地点中能找到一个**守卫水晶**。

●再次来到一个满是触手陷阱的场所，先来到中心房间使用开关，然后来到图中红圈的位置，击碎通风管的墙以后即可获得钥匙。拿完钥匙后别走新开的门，原路返回，可以发现还有一道可锤爆的通风口，里面有一张专辑 **QUAKE CHAMPIONS-Groth**。

●继续推进流程，通过缺口落下后，视角往左转能看到一个可打碎的通风口，里面有一个玩具**粉红魔**。

●来到失落之城以后，触发战斗前的路上有一个**守卫电池**，一份百科**失落之城赫贝斯**，以及一个**执政官装甲点数**。

挑战

●用一把超大枪械击杀 40 个恶魔：不是一次过击杀 40 个，而是共击杀 40 个，BFG 拿到子弹后不要吝啬，直接往敌人堆中发射即可。

●摧毁肥球的弱点部位 2 次：用机枪瞄准镜即可。

●找到毁灭战士钥匙。

哨兵源地

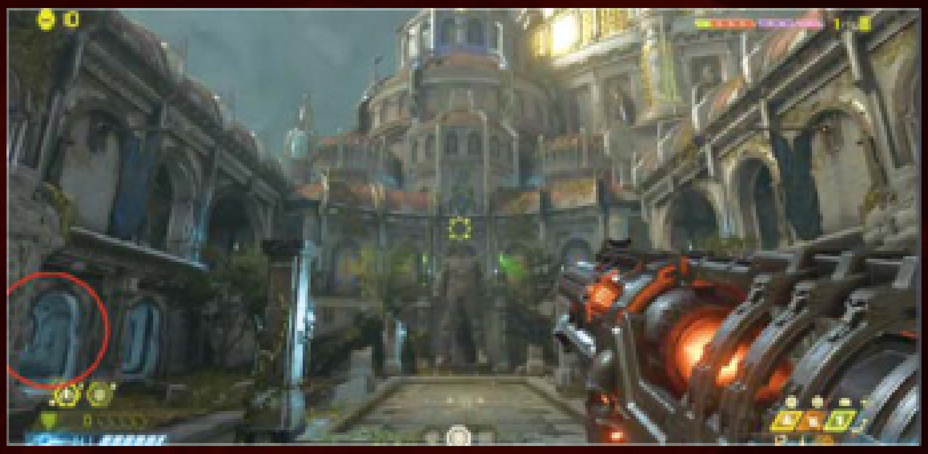
本关为纯 BOSS 战关卡，但开战以前有一大段路，其中可捡到一个**执政官装甲点数**，百科**哨兵源地**、**守卫历史**（第 4 ～ 9 部分）、**迪阿 · 格雷夫**（坐完电梯后回头），以及**角斗士**。

塔纳斯纳霸

●关卡初始的路上，可以看到文档**塔纳斯纳霸**，拿到后继续往前并跳下悬崖，随后可看见一面可击碎的墙壁，里面有一个**守卫电池**。

●解决掉劫盗者进入大门，先不用往栏杆方向跳去，跳桥并回头冲刺便能找到一个专辑 **DOOM (2016) -BFG Division**。随后跟随任务指示前行，肥球出现的地点能看到一个**执政官装甲点数**。

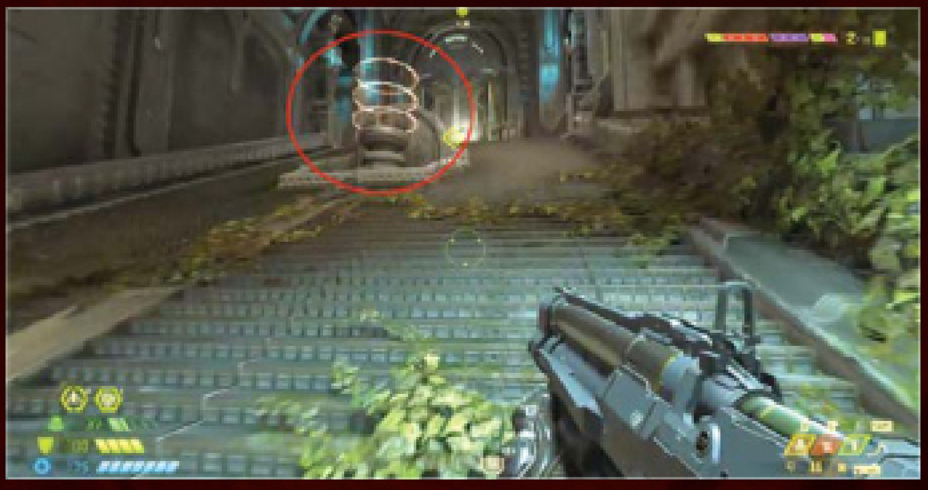
●广场上的战斗结束以后，场景左下角落有一面可击碎的墙壁，里面有一**秘密交锋**，由于对手有一头毁灭猎手，难度不低，但手中 BFG 有子弹的话两发就能结束战斗。交锋完成以后，此前开启的地点会有一暗道，按下里面的机关后广场的一处暗门会开启，里面可获得一枚**精通代币**。



●同样是广场，二层右上角有一个可击碎的石像，里面有一机关，使用后场景一关闭的门会开启，里面可获得一个**守卫电池**。

●后续从辐射水池上来后，回头能找到一个**执政官装甲点数**。再往前推进到离开建筑物，可以找到一份文档**守卫历史 - 第 10 部分**。

●拿完百科之后视角左转，会阴暗处有一个可以击碎的雕像，里面会出现一个机关，使用以后楼梯中间会出现一个光环，站上去可开启场景中被锁住的门，里面可获得玩具**生化肥球**。



●随后流程路上可看到百科**神之机器**。再之后的流程会来到地下水道，将所有水排，离开时不顺着往上走（往左绕），可以看到**毁灭战士之门**的钥匙。

●来到有着传送门清关战的场景，战斗结束后随着任务指示走一小段楼梯，之后左侧墙壁的阴暗处会有一个可击碎的墙壁，里面可看到密技**强化模式：过载**和一个**秘密交锋**，交锋中有一个劫盗者，先迅速处理完周围的杂兵，然后拿着双管霰弹与劫盗者单挑，每次打出其硬直后马上换弩炮多开一枪。

●来到顶部看见巨型恶魔后回头，可以找到一份百科**守卫历史 - 第 11 部分**，以及一个**守卫电池**。来到恶魔胸口位置后不用急着拔剑，回头便可看见下方还有一个**执政官装甲点数**。拿完以后视角往右转，还可看见一面碎墙，里面有玩具**劫盗者**。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

●后续来到环形大厅的场景，出现隐形粉红魔的场景中，可以明显看到一个**执政官装甲点数**。之后离开见到废墟大桥时，往下跳并回头能看到一个房间，里面有一个**守卫水晶**和一份百科**守卫历史 - 第 12 部分**。

●之后随着流程推进，打开一扇被锁住的大门时可看到一份百科**守卫历史 - 第 13 部分**。再往后来到有座牛头王座的场景，开启王座背后的机关并开启弹跳装置时，利用其跳到图中位置，冲刺打碎墙后可获得专辑 **QUAKE II -Rage**

●后续见到一个需要跳进大洞的场景，先别跳绕场景一圈，可找到一个**执政官装甲点数**。另外，往洞中跳下时，中层左右的位置有一面碎墙，里面有玩具**痛苦元素**，一旦错过就打开菜单载入检查点。

●底层经历几场战斗后，路上可以获得百科**守卫历史 - 第 14 部分**，以及一个**精通代币**。

挑战

●获取 6 份文档。

●用冰弹冻结 10 个恶魔：有意识地发射冰弹即可。

●对痛苦元素使出 3 种不同的壮烈击杀：主要分为正面、空中和背部三种。

纳卡佛

●关卡初始，消灭一群恶魔后先往左走，尽头可找到一个**守卫水晶**。

●随着流程推进，见到坑时别急着跳下去。左侧有一份百科**纳卡佛 - 第 1 部分**。

●随后的清关战斗结束以后别急着离开，视角稍微左转并使用栏杆跳到高处能看到一个可攀爬的墙壁，爬到高处再往左跳下便能进入隐藏房间，里面有玩具**地狱男爵**。

●摧毁大脑并来到有压榨机关的场景后，往右走可找到一个**执政官装甲点数**。随后来到下一层，此处很显眼的位置会有一个**精通代币**和又一个**执政官装甲点数**。

●当来到看见场景中牢狱有个收集道具的位置，跳下回头便能发现还有一个平台，利用冲刺来到此处。这里有一个玩具**角斗士**和一个**秘密交锋**，使用冰冻炸弹即可。

●后续来到压碎机关处，机关往上抬时，右侧可以发现一个碎墙，里面有玩具**毁灭猎手**和一个**精通代币**。

●后续完成有强化图腾场景的战斗，开完机关并再次经历压肉机机关陷阱时，右侧的楼梯可以看见一个**秘密交锋**，交锋时利用场景中的压肉机陷阱，引诱恶魔靠近即可轻松解决，交锋位置往上走还能获得专辑 **KEEN-You've Got to Eat Your Vegetables！！**。

●继续推进战胜劫盗者后，可以见到场景有 2 个运送电梯，先不乘坐往左侧走，尽头可获得百科**壮大永恒之焰 - 第 1 部分**，之后回到电梯处，跳进任一一边的底部可进入一隐藏房间，可以获得密技**饥荒模式**。

●本关最后的战斗结束以后，利用场景的栏杆到达图中绿色地点，然后再往左跳，随后经历一连串的陷阱机关后可获得一个**执政官装甲点数**。

挑战

●用魔埚击杀 2 个恶魔。

●用压碎机陷阱击杀 8 个恶魔。

●对毁灭战士猎人使出一次左侧壮烈击杀。

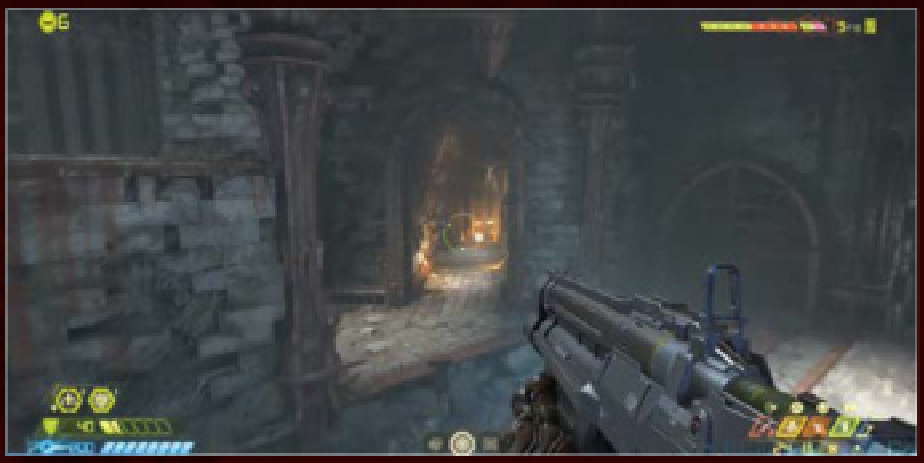
纳卡佛（二）

●将所有敌人都清理完以后，从左侧由下往上数第二个雕像的位置跳下，会有一个弹跳装置将玩家射到左侧的平台上，不断跳跃推进可看到一枚**精通代币**，一个专辑 **WOLF3D-Got Them Before They Got You**，以及**秘密交锋**，使用弩炮即可轻松完成。

●进入城的第一波战斗结束后，出门回头可以看到一个**守卫水晶**。

●蓝色场景的战斗结束以后，前往场地左上的

门，里面可看到百科**纳卡佛 - 第 2 部分**、玩具**恐惧骑士**，以及一场**秘密交锋**。



●秘密交锋结束以后回头可见到一个坑，往图示的平台跳去后，环视周围能见到一面碎墙，里面有密技**派对模式**。

●之后跟随任务指引前进，路上可获得百科**壮大永恒之焰 - 第 2 部分**，同时留意该场地左侧的墙壁，有一面碎墙，里面有专辑 **DOOM（2016）-Flesh and Metal**。

●见到火焰旋转平台，先往面前低一层的平台跳，随后回头离开平台落下，之后便会找到玩具**暴君**。

●来到非常多鬼魂飞舞的场地后，场景左侧的陷阱门内有一面可击碎的墙，里面可获得一个**执政官装甲点数**。随后跟随任务流程推进，路上可获得百科**壮大永恒之焰 - 第 3 部分**。

●来到一个有弹跳机关的坑，中间层位置有一面碎墙，里面可获得玩具**恶魔召唤师**。

●来到顶部环形升降机场景时，绕圈可看见一个**执政官装甲点数**。

●最终场景的战斗结束以后别急着锤碎锁链，来到最初的入口处，此时电梯不见了，我们调整下视角下落，途中就能看到有收集品的平台，里面可获得密技**立即失衡模式**和一个**执政官装甲点数**。

挑战

●单次血拳击杀多个恶魔：对着堆积的杂鱼恶魔使用 5 次即可。

●对暴君使用一次背后壮烈击杀。

●对恶魔召唤师使出一次左侧壮烈击杀。

厄达克

●关卡初始，出门以后左侧的樱花树下能看到一份百科**厄达克**。

●进入一栋建筑物，跳过一个大坑以后回头往上看能发现一个机关，射击后会降落一个平台，跳上等待平台上升，随后深入便能获得一枚**精通代币**。

●来到类似废墟的场景，跟随场景中绿色标记不断往上爬，可获得百科**罪恶圣像**。获得以后回头往前，非常阴暗的角落有一面碎墙，里面可获得专辑 **QUAKE-Descent into Cerberon**

●后续来到较为空旷的大厅，推动箱子以后，跳上箱子往上看能找到一个入口，里面有一场**秘密交锋**。

●跳跳乐来到最后的平台时，回头可看见一个平台，跳上去可获得专辑 **DOOM（2016）-Rip and Tear**。之后回到原来的平台，攀爬一次后回头，可看见一枚**精通代币**。

●后续场景战斗结束，启动机关的高平台上有一百科**梅克女王**。

●见到巨大圆环的场景后，来到图中的位置跳下并回头，能见到一个收集品，利用冲刺达到平台可获得玩具**梅克女王**。

●来到中央平台，清理完区域所有敌人后来到场景最上方的石头平台，然后往设施内的另一石头平台跳去，此处能见到一面碎墙，里面有一个**执政官装甲点数**。

●后续流程一场清关战斗，结束后关不用急着使用弹跳装置，继续深入场景可获得百科**梅克天使**，之后回头可看到一个收集品，跳上可获得玩具**梅克无人机**。

●一段跳跳乐来到新的平台，此时回头就能看到一面可击碎的墙壁，里面可进行**秘密交锋**。

●开启完橙色圆环，之后乘坐电梯来到二层，先贴者左侧移动来到室外，然后回头往樱花树方向跳去，之后便可找到玩具**幽鬼**。

●开启另一个圆环的路上，可以见到非常明显的一个**执政官装甲点数**。开启完后出室外，回头阴暗的地方有一面碎墙，里面可获得密技**强化模式：狂暴**。

挑战

●获取一个玩具。

●在空中击杀 12 个恶魔：符文装备“慢动作攻击”，平时二段跳跳到空中后按住 LT 健，随后赶紧对场景中的杂兵开火。

●使用弩炮爆头击杀五个梅克机器人。

最终罪恶

本关只有一份百科**最终罪恶**，且过关后自动追加玩具**罪恶圣像**。

毁灭要塞

●主舰背后能源上方，视角先往右上方看去，能见到一个红色的点，射击后即可开启弹跳装置并前往上方的平台，能获得密技**完全升级套装**。

●来到地图右端，使用两个电池能够解锁 2016 年《毁灭战士》的服装，另外在此处的缺口往下跳能够捡到秘技**所有符文**。

●地图最上方，一进主角的房间便能捡到百科**毁灭要塞**。

成就 / 奖杯说明

奖杯总数	铜 17、银 12、金 4、白金 1/34 个
成就总数	1000点/34个
完美难度	4/10
完美所需时间	25～30小时
在线成就/奖杯	6（最强混搭、大杀四方、浴血奋战、人类怪物大战、武器专家、恶魔间的休战）
最少通关次数	2
有无会错过的成就/奖杯	无
成就/奖杯BUG	有
特殊需求	无

本作单人模式部分的成就 / 奖杯不难，一周目通关以后，重新扫一遍流程中的收集物品，最后再刷刷部分项目即可。值得一提的是，玩家回头刷关卡时，尽量开低难度而不要用密技，否则会出现部分成就 / 奖杯无法跳出的 BUG。

比较麻烦的是线上成就 / 奖杯，由于 Bethsda 的服务器在不挂加速器的情况下会经常掉线，而且当前本作的网络多人对战可谓非常冷清，刷取“战斗模式”的相关奖杯就需要点运气和时间，但如果有条件的话，约上另外两名拥有该游戏的好友，在“非公开比赛”中组队互刷（约 6 小时）。

重金属咖 -点/
解锁条件 获得所有奖杯

毁灭日 20点/
解锁条件 完成人间地狱

猎人成了猎物 30点/
解锁条件 杀死毁灭猎手

浩瀚星际压裂 20点/
解锁条件 将火星轰出巨坑

被嘘了 25点/
解锁条件 角斗场最强的角斗士

淬炼重生 50点/
解锁条件 在塔拉斯纳霸取得新的魔埚

推翻传统 30点/
解锁条件 杀死魅客天使长

罪大恶极 90点/
解锁条件 杀死罪恶之像

永远的毁灭战士 50点/
解锁条件 以任何难度通关战役模式

宝藏猎人 15点/
解锁条件 在同一栏位存档中，所有交战和任务挑战通关，并在塔拉斯纳霸中找到所有道具

饥荒大师 15点/
解锁条件 只使用“饥荒模式”密技完成任务
获得方法 如无特殊情况，这是全成就/白金流程中唯一需要开启的密技。想快速达成该成就，建议玩家使用该密技完成“哨兵源地”这一纯BOSS战关卡。

刷新高分纪录 50点/

解锁条件 在道具栏有10条额外生命的情况下完成额外生命模式

获得方法 需要玩家在额外生命模式中以获得10个“1UP头盔”道具的状态下在通关，好在难度可以选择简单。不建议玩家在一周目刷，本作的战斗难度不低，即使最简单难度也会有着死亡的风险。

水晶渴望 20点/

解锁条件 升级生命值、护甲或弹药

水晶之王 30点/

解锁条件 在同一栏位存档中，将生命值、护甲或弹药升级到全满

我的最爱 15点/

解锁条件 在同一栏位存档中，完成执政官装甲辅助能力类别

全都是我的最爱 100点/

解锁条件 在同一栏位存档中，购买所有执政官装甲辅助能力

家庭主妇 25点/

解锁条件 在同一栏位存档中，在毁灭堡垒使用8颗哨兵电池

额外的额外生命 30点/

解锁条件 在同一栏位存档中，共拾取20条额外生命

精灵神灯 10点/

解锁条件 在同一栏位存档中收藏全套密技

金属头 10点/

解锁条件 在同一栏位存档中收藏全套专辑

套装另售 10点/

解锁条件 在同一栏位存档中收藏全套玩具

如果我识字就好了…… 30点/

解锁条件 在同一栏位存档中收集所有实体百科页面

奖励关卡了…… 20点/

解锁条件 完成一道毁灭战士之门

大门破坏者 40点/

解锁条件 在同一栏位存档中，完成所有毁灭战士之门

获得方法 要求玩家完成本作中的所有毁灭战士之门，这些都是高难度挑战任务，一周目初见的话势必要花上不少精力攻破，若觉得太困难，可通关后在武装能力极高的情况下再回来挑战。注意了，要是关卡中开启了作弊密技，毁灭之门的钥匙不会出现在关卡内，玩家也无法对其进行挑战。

尽善尽美枪手 30点/

解锁条件 在同一栏位存档中，精通所有武器改造套件

获得方法 该成就/奖杯需要玩家精通所有的武器套件，而每个武器套件必须得完全强化以后才会开启精通挑战。此成就/奖杯看似复杂实则简单，由于流程中又有着7个精通硬币这种道具（使用后可直接完成精通挑战），武器套件共13个，玩家只需找其中6个最简单的精通任务完成即可，笔者这里推荐亲自完成不用硬币的套件挑战有：战斗霰弹枪的“全自动”和“黏弹”；超级霰弹枪的“钩锁”；火箭筒的“锁定爆发”；弩炮的“毁灭者之刃”；火神炮的“能量护盾”。之后玩家在重新游玩关卡找其余收集品时，可顺便完上述精通挑战。另外，在该成就/奖杯完成以前，千万不要开启全套件精通的密技。

专属于你的暗魅客枪 20点/

解锁条件 取得暗魅客枪

小心易碎 33点/

解锁条件 在同一栏位存档中施展33次独特壮烈击杀

最强混搭 20点/

解锁条件 在战斗模式扮演5种不同的恶魔

大杀四方 20点/

解锁条件 在战斗模式扮演玩家恶魔，造成5000点伤害

浴血奋战 20点/

解锁条件 在战斗模式杀死200名对手

人类怪物大战 25点/

解锁条件 游玩25场战斗模式对战

武器专家 10点/

解锁条件 在战斗模式使用所有8种毁灭战士武器杀死玩家恶魔

获得方法 这里的恶魔指对面玩家，而不是对面所召唤的杂兵。而毁灭战士的武器中还有把BFG，需要玩家使用打赢2场，输1场后才可解锁使用，而BFG并非能够一击必杀，推荐将对面打到残血后（失衡状态）后，再拿来使用，或者直接杀死对面其中一位，然后等20秒让其复活，之后再拿出BFG将其秒杀。

恶魔间的休战 15点/

解锁条件 在战斗模式为自己或队友恢复50000点生命值

神奇的数字 67点/

解锁条件 杀死666个恶魔

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

文 三日月 美编 咕噜

NS PC PS4 XOne

海贼无双 4		BNEI	
ONE PIECE 海賊無雙 4		动作	中文版
2020 年 3 月 27 日	本地 1~2 人、在线 2~4 人	无对应周边	
售价为 509 港币			

作为系列最新作，本作的战斗系统发生了巨大的变化。战斗系统在“无双”的基础上加入了自己的特色，使得战斗的速度感和爽快度更进一步。游戏对于原作的还原度令人满意，虽然原作里的最新章节“和之国”由于连载进度的缘故只能采用原创剧情，但其余章节、包括游戏细节上的还原度都非常高。推荐所有喜欢《海贼王》原作的玩家都来尝试一下本作。

 本文对应游戏版本 1.02

PDF杂志购买微信：bfc0400

基本系统

（下文操作以 PS4 版为准）

1. 当前角色生命值
2.BOSS 生命值
3. 敌方 HP（上）/ 铁壁量表（下）
4. 当前任务目标
5. 小地图
6. 特殊技
7. 玩家耐力值
8. 区域耐久力

操作列表

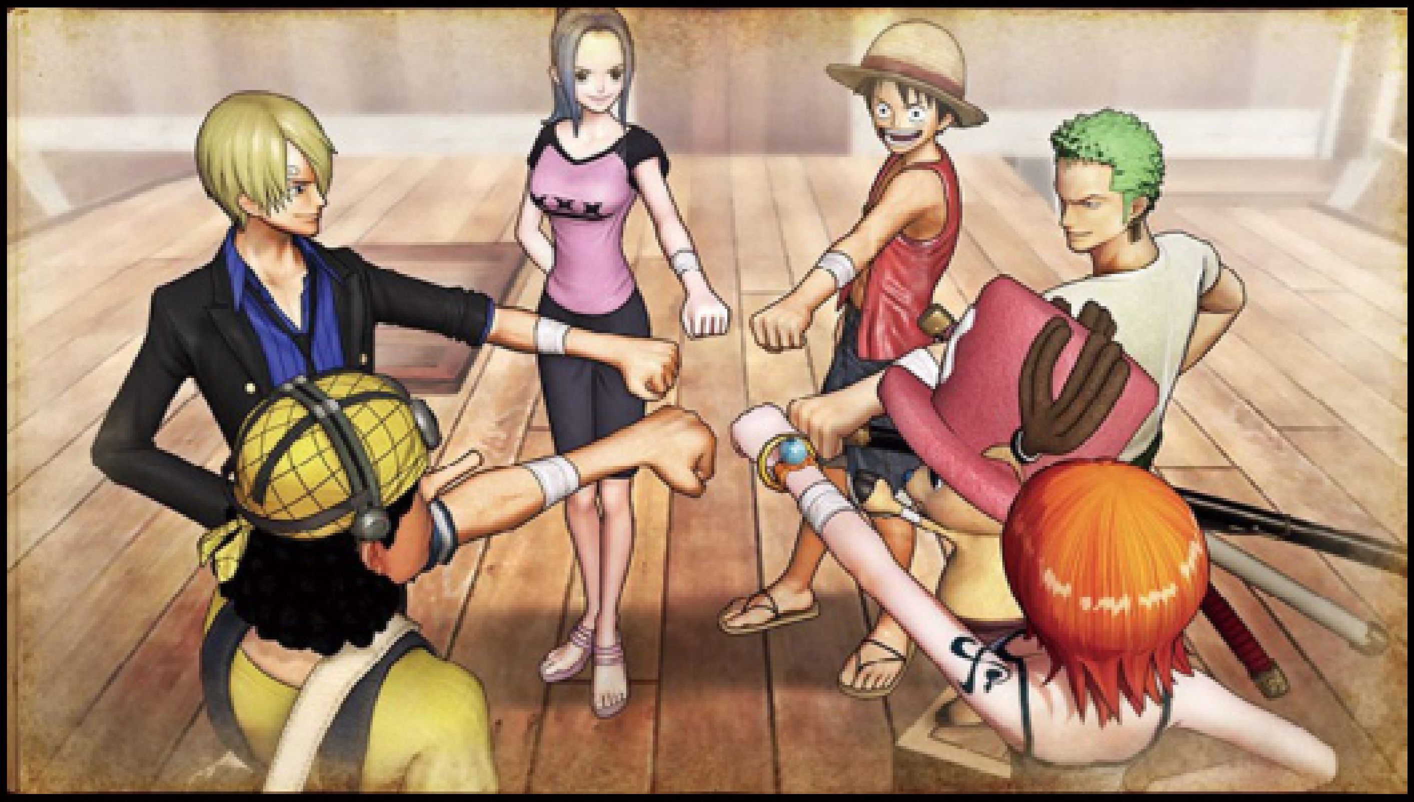
NS 版	XOne 版	PS4 版	作用
B 键	A 键	× 键	跳跃 / 挑空攻击（需接在一般攻击后）
Y 键	X 键	□键	轻攻击
X 键	Y 键	△键	蓄力攻击
A 键	B 键	○键	强力冲刺
L 键	LB 键	L1 键	重置视角
ZL 键	LT 键	L2 键	冲刺
R 键 +B/Y/X/A	RB 键 +A/X/Y/B	R1 键 +×/□/△/○	特殊技
ZR 键	RT 键	R2 键	救助
左摇杆	左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	视角移动
R 键	RS 键	R3 键	锁定
方向键↑	方向键↑	方向键↑	切换地图
＋键	MENU 键	OPTIONS 键	暂停菜单

游戏模式

本作分为两个主要模式：冒险日志和宝物日志。前者又细分成戏剧和自由，其中戏剧为故事模式，而自由则可以让玩家重玩已经通过的故事章节。游戏的主线共分为六个大篇章，最后一个篇章“和之国”由于漫画连载进度的原因采用了原创剧情，其余剧情则是直接改编自原作剧情。

冒险日志的流程相对简单，每一个章节的最终目标几乎都是击破首领，虽然除此以外还有其他诸如护送、压制、援助等的特殊任务，但完成方法大同小异。系列老玩家或者曾游玩过“《无双》系列”的玩家很快就能上手。简单来说，本作的小兵都和摆设没什么区别，玩家需要关注的是那些带有名字的特殊敌人，有名有姓的特殊角色则需要额外注意。随着剧情的推进，玩家会遇到一些一对一的特殊 BOSS 战，但基本玩法不会有什么变化。

宝物日志则是挑战关卡，众多原作的角色无视剧情来进行乱战。挑战关卡根据难度分为“东海”级、“伟大航线”级和“新世界”级，难度从下至上递增。玩家只需要完成全部带“钥匙”符号的关卡就可以解锁决战关卡，通过决战关卡即可解锁下一难度的章节（除“新世界”，通关新世界的决战关卡可解锁成就 / 奖杯“那片大海的名字”）。和冒险日志不同，除了一般的击破首领以外，宝物日志中还有压制区域这种特殊玩法，且这种关卡支持最多四个玩家联机合作，单机游玩的话系统会分配玩家三个电脑控制的友军。



成长海图

和一般“无双”类游戏依靠累积经验值来提升角色等级不同，本作的角色成长是通过“成长海图”来达成的。海图分成一个个小岛，每一个小岛都对应不同的能力加成、技能、特殊技等项目。玩家通过花费素材（硬币）和金钱可以解锁。小岛之间有航线连接着，玩家只有“打通”周边的岛屿才能继续前进。随着能力的提升，角色对应能力的等级会提升，最高为 18。

所有角色都有三张海图，其中第一张为全角色共用的“起始的海图”，其余两张则是角色自己的海图。第一张角色海图会在解锁角色的同时解锁，而第二张角色海图则需要对应角色的伙伴等级达到 4 以后才能解锁。具体可参考下文的“伙伴等级”部分。值得一提的是，第二张海图只对应角色成长，技能、连段和特殊技的成长全在第一张海图。

所谓的“素材”其实就是系列玩家非常熟悉的硬币。硬币可通过游玩关卡来获得，硬币种类分为四种：铜、银、金和白金。铜和银属于本作的“硬通货”，前者适用于几乎所有海图的解锁，后者则用于解锁对应角色的海图。金的获得条件相对困难一些，玩家需要通过特定冒险日志、宝物日志或者将角色伙伴等级提升到 5 才能获得。和铜、银不同的是，金是可以无限次使用

的，一旦获得就会永远存在。

稀有硬币是四种硬币中最为特殊的一种硬币，最稳定的获得方式是将角色的伙伴等级提升到6，通过“新世界”级的宝物日志也有一定几率能获得。稀有硬币和铜以及银一样是消耗品，但需求量并不算多。不过即便如此，将全部角色的海图全部升满依旧是一件非常耗时的事情。

伙伴等级

除了可操作角色以外，本作还有众多不可操作的角色登场。这些角色虽然没有自己的海图，但其对应的硬币可以用在可操作角色的解锁海图上。这些角色和可操作角色一样拥有“伙伴等级”的概念。这个等级的唯一作用是解锁角色硬币（金）和海图，最高为6，但实际上只要到5就算是MAX了。

提升伙伴等级最直接的方法为在关卡中使用这些角色，或者和作为友方登场的角色一起通过章节。除了冒险日志的登场角色阵容较为固定以外，宝物日志的登场角色阵容实际上有一定的随机成分。因此一些不可操作的登场角色的伙伴等级会比较难刷（例如匹卡和锦卫门就几乎不会随机出现在关卡中）。笔者的建议是尽快解锁萨波的技能“结义”，装备上后可以大幅度提高伙伴等级的提升速度。

提升伙伴等级的途径如下：

1. 用特殊手段（特殊技、实力爆发、变换形态）击破敌人
2. 救援同伴
3. 击破一定数量的敌人
4. 击破强力敌人
5. 占领地盘

特殊技

特殊技就是角色在战斗中使用的战斗技能，玩家可以在出战前通过“特殊技组合”来调整键位。特殊攻击在使用后玩家需要造成一定量的输出后才能再次使用——话虽如此，最快的方法实际上是快速大量地击败敌人（这也是本作中杂兵的最大作用）。根据攻击力或者效果，特殊技分成一至四星，星数越高，技能重置所需的输出就越高。另外特殊技还有等级的设定，解锁相应海图能够提升特殊技等级，等级越高，效果越强。

根据用法的不同，特殊技也被细分成不同的种类。最常见的五种为冲刺攻击、远程攻击、近战攻击、挑空攻击和实力爆发。部分比较特殊的角色（多为技巧型）会使用独特的特殊技，而这类特殊技一般有其他攻击或者特殊技不会有的独特效果（例如汉库克的“颓靡甘风”）。

值得注意的是，特殊技的星星多少区别并不单纯是威力和重置所需的输出。一星和二星的特殊技是可以被敌人的强力攻击直接打断的，而三星和四星技能就和“《无双》系列”作品中“无双技”一样不能被打断，还有特殊的攻击演出。

实力爆发就是俗称的“爆气”，这个状态下的角色攻击几乎不会被中断，攻击力和攻击频率也会提高。顺便一提，根据角色类型的不同，实力爆发会有略微的不同，具体可参考下文的“角色类型”部分。

技能

和特殊技不同，每个角色对应能够解锁的技能虽然不同，但一旦解锁技能是全角色通用的（当然前提是你得装备上）。不过和特殊技一样，技能也有等级的概念，依旧是等级越高，效果越强。每个技能都需要耗费一定的技能栏位才能装上，一些比较强力的技能，例如“船医的本事”（随时间回复HP，乔巴海图解锁）就需要三个技能栏位。所有角色的默认栏位都只有1，只有通过解锁海图才能增加栏位，最多为6。

进阶心得

角色类型

本作中的角色分成四个类型：威力型、速度型、技巧型和空中型。

威力型是最简单粗暴的角色类型，由于攻击存在冲击波的缘故，这类角色几乎每一下攻击都能打飞一大片人，用起来非常爽快。

速度型顾名思义，攻击速度是所有角色中最快的，特点在于发动强力冲刺所需的耐力会减少。顺便一提，这类角色的空战性能非常强大，利用空中连段和强力冲刺可以把敌人打到处于长时间浮空的状态。

空中型角色的特色在于强力冲刺时会完全无敌，根据角色的不同，部分角色的空中冲刺甚至可以达到滞空或者飞行的效果。而在实力爆发后，角色更会直接在空中飞行。总的来说空中型角色用起来和速度型类似，区别在于比起速度型，这类型的角色更注重通过空中攻击来凸显自身特色。

有一说一，这三种类型其实用起来感觉都差不多，区别在于攻击模式、攻击力和速度而已，然而技巧型就不是如此了。

技巧型角色是四种角色中最难上手的一个，笔者认为这也是开发组设计时最用心的一系列角色。其特色在于在部分攻击可以触发特殊效果，触发手段根据角色不同会发

生变化，有一些是直接按下△键即可触发，部分需要接在连段之后或者特殊技后直接触发。这个效果根据角色的不同，效果也会不同。例如罗宾会召唤一个攻击动作和本体同步的分身，分身会在冲刺攻击或者受到攻击后消失；娜美的部分攻击能制造出乌云，按下蓄力攻击可以使乌云放出闪电；乔巴可以诊断敌人，进入诊断状态的敌人受到的伤害会变多。值得注意的是，虽然技巧型角色都有独特的机制，但这并不代表其他类型的角色就只会平砍，例如多弗拉门戈可以使用丝线来直接让敌人陷入不能动弹的状态，布鲁克的“黄泉之果”能力可以使其灵魂出窍并进入一段时间的无敌状态。

不同类型的实力爆发都是类似的，除了一般的攻击速度变快、攻击更难被中断以外等增益效果以外，实力爆发还能提升对应类型的特点。例如威力型就是强化击飞效果和攻击力、空中型就是直接无限滞空等等。然而作为一个漫画改编的游戏，游戏中有不少还原原作的部分，这也体现在了实力爆发这一点上，具体可参考下文“特殊角色”。

铁壁量表

所有强力敌人（带名字的敌人）都有铁壁量表的设定，这是一个和刚体类似的设定。玩家对其的攻击会同时消耗其 HP 和铁壁量表，在铁壁量表耗尽后，敌人的刚体会消失，量表会从灰色变成紫色。

根据敌人强度的不同，铁壁量表的总量也会不同。一般强敌（大众脸）只有一条量表，而其余强敌则有两条，巨大体型的强敌更是有四条。消耗一条量表只会使其失去刚体，但耗光全部量表就可以使其陷入不能行动的眩晕状态。特殊强敌（也就是原作里有名有姓的角色）会在连续受到攻击后进入铁壁无敌状态，这个状态下敌人依旧会受到 HP 的伤害，但铁壁量表不会减少。这种状态的维持时间一般很短，玩家大多时候可以直接无视。

特殊强敌会在量表完全耗光时进入实力爆发状态，和玩家类似，此状态下的敌人非常难缠。另外作为还原原作的一环，部分角色的铁壁量表和实力爆发状态会和其他角色完全不同，而这部分差异并不会在游戏中直接说明，而需要对原作有一定的了解才能搞明白，这部分特殊角色为巨大头目和自然果实系角色。

特殊角色

体型巨大的角色在本作中不多：四皇中的盖德（包括龙形态）、大妈、白胡子（他们同时也是可操作角色）；海盗势力的德雷克、JACK；海军的战国都属于这类角色。这类角色的特点在于其铁壁量表只有在其发动攻击时才能够削减，玩家要想有效地削减其铁壁量表就必须要先回避其攻击再发动攻击。

另外一种特殊角色则是自然系果实角色，这类角色在进入实力爆发会进入无敌状态。和上文提到的铁壁无敌状态相反，这种状态下玩家的普通攻击不会造成 HP 伤害，只会造成铁壁伤害。如果和上文提到的无敌状态同时发动，那么该角色将会完全无敌。中断这种状态的唯一办法就是打空其铁壁量表，之后角色会重新回到一般状态。

虽然这类角色非常难缠，但也不是完全没有对付手段。除了打空其铁壁量表以外，控制系技能对其依旧有效，例如库赞的冻结技能、汉库克的石化、多弗拉门戈的丝线等等。

本作中登场的自然系果实角色如下：

艾斯	赤犬	烟鬼	萨波
鳄鱼	黄猿	库赞	提奇

除此以外还有一个规格外的角色，那就是布鲁克。吃了黄泉之果的他可以通过灵魂出窍来达成类似于自然系果实的效果，但在实战中的作用比不上其他自然系果实持有者。最后顺便一提，这个效果在玩家操作时依旧有效并且更加强力，自然系果实角色在进入实力爆发后会进入完全的无敌状态，攻击完全

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

不会被中断，非常强力。话说在原作里，这状态明明可以用武装色霸气来破解，然而游戏里却完全不是这样一回事。

在这部分的最后，还需要提一个角色，那就是山智。这个角色在对付女性角色时会进入不能连段的状态，只要攻击命中一次攻击就会被强行中断。但三星及四星的特殊技不受影响，伤害也不会减少。

不同时间段的同一角色

这部分属于主角团“草帽一伙”的专属功能，在故事模式中，部分角色会贯穿于几乎整个剧情模式中，并且多次登场，其中就包括了主角路飞、佐罗、撒谎布以及山智。和原作一样，这些角色所能使用的技能也会随着故事阶段的发展也发生变化。其中最明显的就是路飞和山智，前者在游戏刚开始时他还不会换挡，而随着故事推进他会逐渐解锁更多的“档”，实力爆发后会追加新的形态和连段，甚至一些招数的副作用也会消失；而后者则直接将角色类型也换了，在进入新世界前山智是速度型角色，进入新世界后会变成空中型角色。在通关后，玩家可以通过切换角色衣服来更换“角色版本”。

压制区域

随着系列的发展，“《海贼无双》系列”实际上已经和原版《无双》相差甚远，但无论怎么变，压制区域的玩法依旧健在。本作的压制区域方法和其他大部分《无双》游戏类似，每个区域都有耐久力，打败敌人就能减少耐久力，见底后就会出现队长（小地图显示为星号），将其击败后就算是压制区域了。在一些场合里，该区域内的其他强力敌人也会成为队长之一，此时屏幕会提醒玩家，之后玩家需要将所有带星号的敌人都击败后才能压制区域。玩家还会时不时遇到一些带锁的特殊区域，这部分区域除非任务推进，要不然玩家是打不下来的。

不过对于那些习惯了正统《无双》游戏的玩家来说，有一点是必须要注意的，那就是除非当前任务要求，要不然玩家并不需要优先压制区域。首先本作的友军非常能扛，另外除非出现系统故意阻扰他的敌人（屏幕会出现提示），要不然需要护送的友军目标在到达目的地前是不是停止脚步的。其次本作没有所谓“无双槽”的概念，玩家只有通过击败敌人才能重置特殊技的冷却时间，因此如果玩家把区域都压制完的话，敌人数量减少，玩家重置冷却时间的效率也会降低，适当地留一点活口在部分强敌较多的章节，例如“新世界”级章节里还是有必要的。

支线任务

每一个章节都会有主线任务和支线任务，前者显示为红色，后者则是绿色。除了主线剧情关卡中的支线任务以外，宝物日志中的章节中出现的支线任务都有一定的随机成分。支线任务完成后会给予玩家一定的奖励，除了章节完成后奖励金钱以外，完成支线任务还能提供玩家各种战场优势。最常见的优势便是我方增加新的同伴，或者减少敌人数量。部分支线任务会在触发的同时发动效果，除非玩家完成支线任务，要不然战场会一直出现对玩家不利的效果。一般来说，支线任务的奖励和影响都不大，玩家实在没这心思大可直接无视。

另外部分宝物日志的章节会支持 4 人合作，这种关卡分成两类，一种是压制所有地盘，另一种则是击破强敌。压制地盘的关卡中会出现护送或者击破工程兵（友方为护送，敌方为击破）的任务，由于这类关卡中敌人的压制地盘欲望会很高并且会无限复活，因此玩家很容易会陷入顾此失彼的窘况，而打破这种僵局的最好办法就是完成支线任务，其中护送能够直接压制一个地盘，而击破任务一旦失败便是瞬间失去一个地盘。击破强敌的章节中的支线任务多与 BOSS 相关，运输队会不断出现，一旦他们和 BOSS 接触就会给予 BOSS 诸如 HP 回复或者提升能力的增益效果。不过单刷的玩家也无需过于在意，就如上文所说的那样，本作的友军 AI 实际上非常给力，虽然帮忙打 BOSS 是指望不上的了，但它们会优先去完成支线任务，并且效率并不算低，玩家如果有时候实在远水救不了近火的话不妨将任务交给 AI。另外遇到这种关卡时建议装备技能“领袖风范”以及“绝对的领袖”，可以提高压制地盘的效率。

高难度要点

推荐技能

本作的技能数量很多，虽然各有各的用处，但万金油的就那几个。技能的用处一般体现在高难度关卡上，笔者推荐的技能有“起死回生之力”“起死回生之体魄”“英雄之力”“英雄之体魄”“贼猫”以及“船医的本事”。其中前四个技能可以在“起始的海图”解锁，“贼猫”为奈美的海图，而“船医的本事”则是乔巴的海图。其中“船医的本事”

最为重要，游戏高难度的关卡全在宝物日志的“新世界”级中，这部分关卡的敌人攻击力很高。本作的敌人虽然大部分时候存在感都不高，攻击也很难中断玩家行动，但在高难度下，攻击力依旧不容小觑。特别在使用体型（攻击判定）较大的角色时，在高难度下往敌人群里转两圈 HP 就掉了一半并不是什么奇怪的事情。而本作也和其他大部分“《无双》系列”游戏不同，由于没有无双槽的概念，自然也不会有“残血无限放无双”的赖皮打法。回复道具的掉落随机性很高，而且在后期玩家 HP 提高后，回复效果大多一般，而“船医的本事”的效果非常强劲，可以近乎无限延长玩家的续航能力，玩家只要保证自己在高难度关卡下不要被多个强力敌人围攻即可。

至于其他技能则更像是锦上添花，在高难度下笔者更推荐“英雄之力”“英雄之体魄”和“贼猫”，两个起死回生系的技能虽然效果强劲，但需要玩家 HP 低下后才能触发，有一说一并不是最安逸的打法。两个英雄系的技能相比起来更加安稳，而且效果发动期间攻击力 / 防御力是直接翻倍的，在杂兵数量很多的情况下，这两个效果是可以达到无限延续的效果。“贼猫”则方便玩家刷钱，在“英雄之力”“英雄之体魄”和“船医的本事”已经占了 5 个技能栏位的情况下，“贼猫”更像是锦上添花，用途只有加快玩家白金进度。

推荐角色

首先推荐的自然是四皇里除了杰克斯的三位：白胡子、大妈和盖德，虽然体型庞大攻击判定大，但这三个角色的压制能力都非常恐怖。其中笔者最推荐的角色为盖德，作为原作和游戏中“和之国”的幕后领袖，他在本作中的实力非常夸张。在一般场合清杂兵时可以使用 C4，配合连按△键的后续效果可以达到非常高效的清屏效果。这一招也适用于对付独自出现的强力敌人，同样能够起到压制的效果。主力输出手段有特殊技中的百鬼夜行和雷鸣八卦，后者配合攻击力二倍（英雄之力或者道具）和实力爆发“百兽总督”可以直接秒杀游戏中 80% 的敌人。唯一需要注意的是雷鸣八卦的攻击判定有点奇怪（倒不如说本作所有的巨大体型角色攻击判定都有点奇怪），建议等敌人在自己面前而不是脚边的时候再发动。另外盖德的冲刺能力很强，危机时刻可直接利用强力冲刺逃脱险境。后期还有回血特殊技“不屈的斗争心”，虽然非常实用但并不是初始技能需要解锁才能使用，成型速度不如下一位推荐角色。

盖德虽然强，但并不是最安逸的一位，毕竟他在遇到自然系的时候还是难免会变得唯唯诺诺，那么对付自然系的最好办法是什么？那就是成为自然系！本作中使用起来最安逸的角色实际上是库赞，库赞本身作为自然系果实能力者，是所有自然系果实中唯一一位带控场技能的。其冻结技能对所有种类以及状态下的敌人都有效，其中包括了自然系。另外由于库赞自己就是自然系，在发动实力爆发后会进入无敌状态，普通攻击还会附带冻结效果。C4 的冰河时代有着不亚于盖德 C4 的压制效果，并且附带冻结效果。高难度的基本套路就是利用 C4 来压制杂兵，遇到强敌时就立即进入实力爆发状态然后开打，高难度下库赞的 HP 基本不会低于 1/2，能攻击到他的就只有杂兵，打起来非常安逸。技能解锁到一定程度，素材够的话建议将初始四星特殊技冰块“暴雉嘴”换下，并把冰星换上，后者的攻击效果会更好一些。

全硬币获得方法

全硬币一览

铜币

铜币为硬币中的“硬通货”，几乎所有升级都需要用到铜币。需求量巨大的同时产出量也很大。顺便一提，铜币、银币和稀有硬币的最大持有量为 999，多出的部分会直接换算成金钱。

硬币	获得方法
电话虫	击破敌方队长
贝里	击破敌方队长
记录指针	击破敌方队长

银币

银币为另一种“硬通货”，大部分角色的升级都需要用到角色硬币。需求量同样巨大，但玩家可以通过不停使用同一个角色来快速获得该角色的银币。另一种比较特殊的角色是登场却不能被控制的角色，由于大部分宝物日志关卡的登场角色都是随机的，因此这部分角色的硬币获得也有一定的随机性，但需求量不多，玩家无须过于在意。

●硬币获得方法

序号	硬币	获得方法	备注
1	路飞	击败敌方的路飞，控制路飞（或者并肩作战）完成关卡	-
2	佐罗	击败敌方的佐罗，控制佐罗（或者并肩作战）完成关卡	-
3	奈美	击败敌方的奈美，控制奈美（或者并肩作战）完成关卡	-
4	撒谎布	击败敌方的撒谎布，控制撒谎布（或者并肩作战）完成关卡	-
5	山智	击败敌方的山智，控制山智（或者并肩作战）完成关卡	-
6	乔巴	击败敌方的乔巴，控制乔巴（或者并肩作战）完成关卡	-
7	罗宾	击败敌方的罗宾，控制罗宾（或者并肩作战）完成关卡	-
8	弗兰奇	击败敌方的弗兰奇，控制弗兰奇（或者并肩作战）完成关卡	-
9	布鲁克	击败敌方的布鲁克，控制布鲁克（或者并肩作战）完成关卡	-
10	白胡子	击败敌方的白胡子，控制白胡子（或者并肩作战）完成关卡	-
11	马尔高	击败敌方的马尔高，控制马尔高（或者并肩作战）完成关卡	-
12	艾斯	击败敌方的艾斯，控制艾斯（或者并肩作战）完成关卡	-
13	乔兹	击败敌方的乔兹，或和乔兹并肩作战并完成关卡	不可操作角色
14	比斯塔	击败敌方的比斯塔，或和乔兹并肩作战并完成关卡	不可操作角色
15	盖德	击败敌方的盖德，控制盖德（或者并肩作战）完成关卡	-
16	JACK.长毛象	击败敌方的 JACK，或和 JACK 并肩作战并完成关卡	不可操作角色
17	大妈	击败敌方的大妈，控制大妈（或者并肩作战）完成关卡	-
18	佩洛斯佩罗	击败敌方的佩洛斯佩罗，或和佩洛斯佩罗并肩作战并完成关卡	不可操作角色
19	山慈菇	击败敌方的山慈菇，控制山慈菇（或者并肩作战）完成关卡	-
20	杰卡斯	击败敌方的杰卡斯，控制杰卡斯（或者并肩作战）完成关卡	-
21	提奇	击败敌方的提奇，控制提奇（或者并肩作战）完成关卡	-

序号	硬币	获得方法	备注
22	巴杰斯	击败敌方的巴杰斯，或和巴杰斯并肩作战并完成关卡	不可操作角色
23	巴尔托洛梅奥	击败敌方的巴尔托洛梅奥，控制巴尔托洛梅奥（或者并肩作战）完成关卡	-
24	凯文迪修	击败敌方的凯文迪修，控制凯文迪修（或者并肩作战）完成关卡	-
25	罗	击败敌方的罗，控制罗（或者并肩作战）完成关卡	-
26	基德	击败敌方的基德，控制基德（或者并肩作战）完成关卡	-
27	霍金斯	击败敌方的霍金斯，控制霍金斯（或者并肩作战）完成关卡	-
28	班吉	击败敌方的班吉，控制班吉（或者并肩作战）完成关卡	-
29	德雷克·异特龙形态	击败敌方的德雷克，或和德雷克并肩作战并完成关卡	不可操作角色
30	米霍克	击败敌方的米霍克，控制米霍克（或者并肩作战）完成关卡	-
31	甚平	击败敌方的甚平，控制甚平（或者并肩作战）完成关卡	-
32	多弗拉门戈	击败敌方的多弗拉门戈，控制多弗拉门戈（或者并肩作战）完成关卡	-
33	迪亚曼蒂	击败敌方的迪亚曼蒂，或和迪亚曼蒂并肩作战并完成关卡	不可操作角色
34	匹卡·石巨人	击败敌方的匹卡，或和匹卡并肩作战并完成关卡	不可操作角色
35	贝拉密	击败敌方的贝拉密，或和贝拉密并肩作战并完成关卡	不可操作角色
36	鳄鱼	击败敌方的鳄鱼，控制鳄鱼（或者并肩作战）完成关卡	-
37	Mr.1	击败敌方的 Mr.1，或和 Mr.1 并肩作战并完成关卡	不可操作角色
38	Mr.2	击败敌方的 Mr.2，或和 Mr.1 并肩作战并完成关卡	不可操作角色
39	Mr.3	击败敌方的 Mr.3，或和 Mr.1 并肩作战并完成关卡	不可操作角色
40	汉库珂	击败敌方的汉库珂，控制汉库珂（或者并肩作战）完成关卡	-
41	巴奇	击败敌方的巴奇，控制巴奇（或者并肩作战）完成关卡	-
42	战国	击败敌方的战国，或和战国并肩作战并完成关卡	不可操作角色
43	赤犬	击败敌方的赤犬，控制赤犬（或者并肩作战）完成关卡	-
44	黄猿	击败敌方的黄猿，控制黄猿（或者并肩作战）完成关卡	-
45	藤虎	击败敌方的藤虎，控制藤虎（或者并肩作战）完成关卡	-
46	戈普	击败敌方的戈普，或和戈普并肩作战并完成关卡	不可操作角色
47	烟鬼	击败敌方的烟鬼，控制烟鬼（或者并肩作战）完成关卡	-
48	塔希米	击败敌方的塔希米，控制塔希米（或者并肩作战）完成关卡	-
49	可比	击败敌方的可比，或和可比并肩作战并完成关卡	不可操作角色
50	战桃丸	击败敌方的战桃丸，或和战桃丸并肩作战并完成关卡	不可操作角色
51	和平主义者	击败敌方的和平主义者，或和和平主义者并肩作战并完成关卡	不可操作角色
52	鲁兹	击败敌方的鲁兹，控制鲁兹（或者并肩作战）完成关卡	-
53	布鲁诺	击败敌方的布鲁诺，或和布鲁诺并肩作战并完成关卡	不可操作角色
54	卡古	击败敌方的卡古，或和卡古并肩作战并完成关卡	不可操作角色
55	杰布拉	击败敌方的杰布拉，或和杰布拉并肩作战并完成关卡	不可操作角色
56	库赞（青雉）	击败敌方的库赞，控制库赞（或者并肩作战）完成关卡	
57	萨波	击败敌方的萨波，控制萨波（或者并肩作战）完成关卡	-
58	伊娃科夫	击败敌方的伊娃科夫，控制伊娃科夫（或者并肩作战）完成关卡	-
59	锦卫门	击败敌方的锦卫门，或和锦卫门并肩作战并完成关卡	不可操作角色
60	凯罗特	击败敌方的凯罗特，控制凯罗特（或者并肩作战）完成关卡	-
61	丽久	击败敌方的丽久，控制丽久（或者并肩作战）完成关卡	
65	伊智	击败敌方的伊智，控制伊智（或者并肩作战）完成关卡	
63	尼智	击败敌方的尼智，控制尼智（或者并肩作战）完成关卡	
64	勇智	击败敌方的勇智，控制勇智（或者并肩作战）完成关卡	

金币

金币只要获得一次，之后便能在升级中无限使用（虽然大部分金币也只会被派上用场一次）。金币最常见的获得方法就是完成指定章节，另外一部分角色金币则需要角色的同伴等级达到 5。

●硬币获得方法

序号	硬币	获得方法
1	草帽路飞	将路飞的伙伴等级提升至 5
2	4 档·弹簧人	完成戏剧冒险日志“阻止鸟笼！命运的倒数计时”
3	4 档·蛇男	完成戏剧冒险日志“海盗路飞 VS 将星山慈菇”
4	路西	完成宝物日志“英雄的徒弟”
5	海盗猎人佐罗	将佐罗的伙伴等级提升至 5
6	贼猫奈美	将奈美的伙伴等级提升至 5
7	圣撒谎布	将撒谎布的伙伴等级提升至 5
8	狙击王	完成戏剧冒险日志“势如破竹！司法岛的大决战！！！”
9	黑足山智	将山智的伙伴等级提升至 5
10	山智·结婚礼服	完成宝物日志“史上最大的事件”
11	喜欢棉花糖的乔巴	将乔巴的伙伴等级提升至 5
12	恶魔之子妮古·罗宾	将罗宾的伙伴等级提升至 5
13	全周日	完成戏剧冒险日志“无法阻止的战争！决战阿鲁巴拿”
14	铁人弗兰奇	将弗兰奇的伙伴等级提升至 5
15	弗兰奇将军	完成宝物日志“活人武器的威胁”
16	灵魂之王	将布鲁奇的伙伴等级提升至 5
17	白胡子纽哥特	将白胡子的伙伴等级提升至 5
18	不死鸟马尔高	将马尔高的伙伴等级提升至 5
19	火拳艾斯	将艾斯的伙伴等级提升至 5
20	“钻石”乔兹	将乔兹的伙伴等级提升至 5

序号	硬币	获得方法
21	花剑比斯塔	将比斯塔的伙伴等级提升至 5
22	百兽盖德	将盖德的伙伴等级提升至 5
23	盖德·变换形态	完成戏剧冒险日志“让和之国开国！在鬼岛的最终决战”
24	旱灾之 JACK	将 JACK 的伙伴等级提升至 5
25	JACK	完成宝物日志“逼近的灾害”
26	大妈	将大妈的伙伴等级提升至 5
27	夏洛特·佩洛斯佩罗	将佩洛斯佩罗的伙伴等级提升至 5
28	甜点三将星山慈菇	将山慈菇的伙伴等级提升至 5
29	焦糖布丁	完成戏剧冒险日志“点心森林 路飞 VS 路飞！？”
30	布玲	完成戏剧冒险日志“悲伤的决斗 路飞 VS 山智”
31	布玲·新娘装扮	完成戏剧冒险日志“作战失败！？逃离万国”
32	红发杰克斯	将杰克斯的伙伴等级提升至 5
33	黑胡子提奇	将提奇的伙伴等级提升至 5
34	提奇	完成戏剧冒险日志“艾斯的意志！给新时代的礼物”
35	吉扎士·巴杰斯	将巴杰斯的伙伴等级提升至 5
36	食人狂巴尔托洛梅奥	将巴尔托洛梅奥的伙伴等级提升至 5
37	白马凯文迪修	将凯文迪修的伙伴等级提升至 5
38	凯文迪修·白马	完成宝物日志“狩猎最凶恶”
39	死之外科医生	将罗的伙伴等级提升至 5
40	“船长”基德	将基德的伙伴等级提升至 5
41	基德	完成宝物日志“世代交替”
42	魔术师巴基尔·霍金斯	将霍金斯的伙伴等级提升至 5
43	霍金斯·降魔之相	完成宝物日志“干部们的实力”
44	“黑帮”班吉	将班吉的伙伴等级提升至 5
45	班吉·大首领	完成宝物日志“海盗扫讨作战”
46	“赤旗”X·德雷克	将德雷克的伙伴等级提升至 5
47	X·德雷克特异龙形态	完成宝物日志“海上战士天空”
48	X·德雷克	完成戏剧冒险日志“登陆！武士之国的冒险”
49	鹰眼米霍克	将米霍克的伙伴等级提升至 5
50	海侠甚平	将甚平的伙伴等级提升至 5
51	甚平	完成戏剧冒险日志“再度集结！草帽一伙”
52	天夜叉多弗拉门戈	将多弗拉门戈的伙伴等级提升至 5
53	最高干部迪亚曼蒂	将迪亚曼蒂的伙伴等级提升至 5
54	最高干部匹卡	将匹卡的伙伴等级提升至 5
55	猎狗贝拉密	将贝拉密的伙伴等级提升至 5
56	沙·鳄鱼	将鳄鱼的伙伴等级提升至 5
57	达兹·波涅斯	将 Mr.1 的伙伴等级提升至 5
58	盆·岁末	将 Mr.2 的伙伴等级提升至 5
59	贾尔迪诺	将 Mr.3 的伙伴等级提升至 5
60	海盗女帝波尔·汉库珂	将汉库珂的伙伴等级提升至 5
61	千两小丑的巴奇	将巴奇的伙伴等级提升至 5
62	战国·大佛形态	将战国的伙伴等级提升至 5
63	赤犬·萨卡斯基	将赤犬的伙伴等级提升至 5
64	黄猿·波尔萨利诺	将黄猿的伙伴等级提升至 5
65	一笑	将藤虎的伙伴等级提升至 5
66	拳头戈普	将戈普的伙伴等级提升至 5
67	白猎烟鬼	将烟鬼的伙伴等级提升至 5
68	海军上校塔希米	将塔希米的伙伴等级提升至 5
69	海军将校·可比	将可比的伙伴等级提升至 5
70	海军将校·战桃丸	将战桃丸的伙伴等级提升至 5
71	“人形兵器”和平主义者	将和平主义者的伙伴等级提升至 5
72	杀戮兵器罗布·鲁兹	将鲁兹的伙伴等级提升至 5
73	CP9 布鲁诺	将布鲁诺的伙伴等级提升至 5
74	CP9 卡吉	将卡吉的伙伴等级提升至 5
75	CP9 杰布拉	将杰布拉的伙伴等级提升至 5
76	青雉·库赞	将库赞的伙伴等级提升至 5
77	库赞	完成宝物日志“残酷的指令”
78	革命军参谋总长萨波	将萨波的伙伴等级提升至 5
79	路西（萨波）	完成戏剧冒险日志“潇洒登场 革命军参谋总长萨波”

序号	硬币	获得方法
80	奇迹之人伊娃科夫	将伊娃科夫的伙伴等级提升至 5
81	桃之助	完成戏剧冒险日志“拯救路飞！和之国的大乱战”
82	狐火锦卫门	将锦卫门的伙伴等级提升至 5
83	纯毛族凯罗特	将凯罗特的伙伴等级提升至 5
84	凯罗特·月狮化	完成宝物日志“大海真不可思议”
85	强智	完成戏剧冒险日志“兄弟冲突！温思墨克·山智”
86	温思墨克·丽久	将丽久的伙伴等级提升至 5
87	温思墨克·伊智	将伊智的伙伴等级提升至 5
88	温思墨克·尼智	将尼智的伙伴等级提升至 5
89	温思墨克·勇智	将勇智的伙伴等级提升至 5
90	薇薇	完成戏剧冒险日志“前往沙漠之国！热烈心意与兄弟羁绊”
91	雷利	完成戏剧冒险日志“突破包围！香波迪群岛骚动”
92	玩具士兵	完成戏剧冒险日志“爱与热情与玩具的国度！德莱斯罗兹”
93	居鲁士	完成戏剧冒险日志“藤虎行动 草帽一伙完全包围网”
94	莉贝卡	完成戏剧冒险日志“狂热席卷 斗牛斗技场”
95	路飞标志	完成宝物日志“第 5 位海上的皇帝”
96	佐罗标志	完成宝物日志“功劳之争”
97	奈美标志	完成宝物日志“女海盗与女海军”
98	撒谎布标志	完成宝物日志“真正的船长”
99	山智标志	完成宝物日志“绿藻头和卷眉毛”
100	乔巴标志	完成宝物日志“追求终极的棉花糖”
101	罗宾标志	完成宝物日志“丢尽面子”
102	弗兰奇标志	完成宝物日志“超越人智的改造人”
103	布鲁奇标志	完成宝物日志“兴致上升中”
104	白胡子海盗团标志	完成宝物日志“我的父亲是”
105	马尔高标志	完成宝物日志“狂风巨浪”
106	艾斯标志	完成宝物日志“爷爷的愿望”
107	百兽海盗团标志	完成宝物日志“这个世界的最强生物”
108	大妈海盗团标志	完成宝物日志“地狱的茶会”
109	山慈菇的标志	完成宝物日志“疾风迅雷”
110	红发海盗团标志	完成宝物日志“输给你们还嫌早”
111	黑胡子海盗团标志	通过宝物日志“黑暗 VS 黑暗”
112	巴特俱乐部标志	完成宝物日志“听到草帽的名字”
113	貌美海盗团标志	完成宝物日志“太受欢迎是种罪”
114	红心海盗团标志	完成宝物日志“阻止作战”
115	基德海盗团标志	完成宝物日志“横冲直撞”
116	霍金斯海盗团标志	完成宝物日志“神乎其技”
117	火战车海盗团标志	完成宝物日志“聚集的最凶恶们”
118	太阳海盗团标志	完成宝物日志“信奉义气的汉子们”
119	堂吉诃德海盗团标志	完成宝物日志“迈向破坏的第一步”
120	巴洛克工作社标志	完成戏剧冒险日志“不留情的死斗！路飞 VS 鳄鱼”
121	九蛇海盗团标志	完成宝物日志“是哪个相关人士妨碍我谈情说爱？”
122	巴奇海盗团标志	完成宝物日志“介入战斗的？船长”
123	海军	完成宝物日志“各自的正义”
124	G5 标志	完成宝物日志“海盗们的竞演”
125	世界政府标志	完成宝物日志“地狱归来的生还者”
126	革命军标志	完成宝物日志“革命前夜”
127	萨波标志	完成宝物日志“解放的希望”
128	伊娃科夫标志	完成宝物日志“化为少女心”
129	卡雷拉公司	完成戏剧冒险日志“永远的离别？投身黑暗的女人妮古·罗宾”
130	光月家家纹	完成宝物日志“击退妖术使用者”
131	和道一文字	完成宝物日志“剑与拳头”
132	雪走	完成宝物日志“头抬得太高了”
133	三代鬼彻	完成宝物日志“被盯上的一伙”
134	秋水	完成宝物日志“来自最强的试炼”
135	天候棒	完成宝物日志“君临世界的正义”
136	完成版天候棒	完成宝物日志“强大的女性”
137	魔法天候棒	完成宝物日志“地震打雷火灾老爹”
138	银河弹弓	完成宝物日志“5 亿的圣人”
139	狙击手的证明	完成宝物日志“射中那个靶子”
140	黑兜	完成宝物日志“从爷爷身边逃离”
141	伦巴球	完成宝物日志“没有尽头的野心”
142	丧魂剑	完成宝物日志“老兵的矜持”
143	海道的铁棒	完成戏剧冒险日志“鬼怪栖息之岛！两名‘四皇’阻挡在前”
144	宙斯	完成宝物日志“撼动大地的巨大身躯”
145	普罗米修斯	完成宝物日志“新世界的强者们”
146	拿破仑	完成宝物日志“旧识的皇帝”
147	土龙	完成宝物日志“兄弟的羁绊”
148	巴尔托洛梅奥的防护罩	完成宝物日志“最强的矛和最强的盾”
149	迪兰达尔	完成宝物日志“在坟场诞生的海盗们”
150	鬼哭	完成宝物日志“向哥哥挑战”
151	稻草备手刀	完成宝物日志“迷路的船长”
152	黑刀·夜	完成宝物日志“挑战世界最强的剑”
153	毒爪	完成戏剧冒险日志“超越过去！王者之墓的大激战”
154	萨罗门	完成宝物日志“是哪个海军妨碍我谈情说爱？”
155	巴奇弹	完成宝物日志“得意忘形的船长”
156	藤虎的藏刀拐杖	完成宝物日志“已经不需要王下七武海了”
157	七尺十手	完成宝物日志“捕捉实体的力量”
158	时雨	完成宝物日志“收回名刀”
159	凯罗特的手套	完成宝物日志“铁腕 VS 神速”

序号	硬币	获得方法
160	梅利号	完成戏剧冒险日志“撒谎布暴怒！水都的大争执”
161	千里阳光号	完成戏剧冒险日志“离开水之都！再见了亲爱的小弟们”
162	莫比迪克号	完成戏剧冒险日志“决战开幕！玛丽弗德顶尖决战”
163	红色势力号	完成宝物日志“传说的 2 人”
164	棺船	完成宝物日志“破坏世界的战争”
165	游蛇	完成宝物日志“是哪个海盗妨碍我谈情说爱？”
166	草帽	完成宝物日志“最强的种子”
167	乔巴帽子	完成戏剧冒险日志“大逃脱的关键！ Mr. 王子”
168	乔巴帽子·新世界	完成宝物日志“野性之力”
169	艾斯的帽子	完成戏剧冒险日志“救出艾斯！白胡子最后的船长命令”
170	多弗拉门戈的太阳眼镜	完成宝物日志“闪光之果的真正价值”
171	山智的海盗便当	完成戏剧冒险日志“城内动乱！挺身救出路飞的男人们”
172	可乐瓶	完成宝物日志“‘岩石同化人’匹卡”
173	燃烧之果	完成宝物日志“爷爷的修行”
174	结婚蛋糕	完成宝物日志“正义的定义、邪恶的定义”
175	樱桃派	完成宝物日志“各有特色”
176	鲸鲨	完成宝物日志“这片海洋的求生之道”
177	哈德利	完成宝物日志“终极的体技”
178	历史原文	完成宝物日志“死鳄鱼与弗拉门戈混账”
179	卡尔梅露修女的照片	完成戏剧冒险日志“破坏掉！地狱的茶会”
180	彻底的正义	完成宝物日志“彻底的正义和黑暗的正义”
181	拱手旁观的正义	完成宝物日志“怪胎云集的菜鸟们”
182	懒惰到极点的正义	完成宝物日志“老本营的朋友”
183	黑暗的正义	完成戏剧冒险日志“CP9 来袭！撒谎布的大奋战”
184	Poison Pink	完成宝物日志“镇压地盘任务”
185	Sparking Red	完成宝物日志“邪恶军团压制邪恶”
186	Dengeki Blue	完成宝物日志“受民众爱戴的邪恶军团”
187	Winch Green	完成宝物日志“邪恶军团成为英雄？”
188	草帽大船团	完成宝物日志“东海头号恶人”
189	“四皇”	完成宝物日志“皇帝们的领海”
190	白胡子海盗团	完成宝物日志“世界最强的海盗团”
191	百兽海盗团	完成宝物日志“追求绝命之地”
192	大妈海盗团	完成宝物日志“不给糖的家伙就要”
193	黑胡子海盗团	完成宝物日志“赌上王座的战争”
194	超新星	完成戏剧冒险日志“新人集结！‘超新星’的海盗们”
195	最凶恶世代	完成宝物日志“争霸的最凶恶们”
196	七武海	完成宝物日志“政府直属的海盗们”
197	堂吉诃德海盗团	完成宝物日志“协助破坏者”
198	巴洛克工作社	完成宝物日志“回锅计划”
199	海军大将	完成戏剧冒险日志“奥利斯广场大会战！！”
200	海军 GL 第 5 支部	完成宝物日志“不能放着那个名字不管”
201	CP9	完成戏剧冒险日志“全部都是为了伙伴！海盗 VS CP9”
202	光月家	完成戏剧冒险日志“奇妙的凶斗！三海盗的爽快进军”
203	航海无双	完成宝物日志“真正的航海无双”

稀有硬币

稀有硬币的获得难度是所有硬币中最难获得的，但需求量也是最少的，最直接的获得方法是通过完成“新世界级”冒险日志来随机获得。虽说是随机获得，但由于需求量少，因为玩家实际上也不需要花心思去刷这种硬币。

序号	硬币	获得方法
1	生命卡	完成宝物日志“地震打雷火灾老爹”一定几率能获得
2	恶魔果实	完成宝物日志“各有特色”一定几率能获得
3	肉	完成宝物日志“加入战斗的？船长”一定几率能获得
4	黄金电话虫	完成宝物日志“终极的体技”一定几率能获得
5	记录指针·新世界	完成宝物日志“地狱归来的生还者”一定几率能获得
6	海军军舰	完成宝物日志“输给你们还嫌早”一定几率能获得
7	D	完成宝物日志“最强的种子”一定几率能获得
8	霸王色的霸气	完成宝物日志“我的父亲是”一定几率能获得
9	武装色的霸气	完成宝物日志“撼动大地的巨大身躯”一定几率能获得
10	见闻色的霸气	完成宝物日志“革命前夜”一定几率能获得

全宝物日志首通奖励一览

宝物日志为通关后解锁的模式，第一次通关后会获得特定的金币作为奖励，之后重复挑战就只能获得银币和随机掉落的稀有硬币（新世界级限定）。部分宝物日志的关卡需要先通过上一个关卡后才能解锁，但数量不多。

下表会列出所有宝物日志及其首通奖励，奖励硬币会以“币种 + 序号”来表示，例如“金 1”代表的是“序号 1 的金币：草帽路飞”，读者可以对照游戏内硬币图鉴的序号以及上下表序号来寻找自己需要的硬币和其对应的关卡。

东海级

关卡	首通奖励	备注
绿藻头和卷眉毛	金 99	核心章节
没有尽头的野心	金 141	—
5 亿的圣人	金 138	—
是哪个海军妨碍我谈情说爱?	金 154	—
迷路的船长	金 151	—
化为少女心	金 128	—
史上最大的事件	金 10	—
解放的希望	金 127	—
太受欢迎是种罪	金 113	—
邪恶军团压制邪恶	金 185	—
爷爷的愿望	金 106	—
阻止作战	金 114	—
超越人智的改造人	金 102	—
兴致上升中	金 103	—
不能放着那个名字不管	金 200	核心章节
回锅计划	金 198	—
功劳之争	金 96	—
正义的定义、邪恶的定义	金 174	—
铁腕 VS 神速	金 159	—
丢尽面子	金 101	—
迈向破坏的第一步	金 119	—
剑与拳	金 131	—
信奉义气的汉子们	金 118	—
狂风巨浪	金 105	—
横冲直撞	金 115	—
疾风迅雷	金 109	—
神乎其技	金 116	—
东海头号恶人	金 188	决战章节
“岩石同化人”匹卡	金 172	—
这片海洋的求生之道	金 176	—
君临世界的正义	金 135	—
镇压地盘任务	金 184	—

伟大航线级

关卡	首通奖励	备注
是哪个海盗妨碍我谈情说爱?	金 165	—
得意忘形的船长	金 155	—
射中那个靶子	金 139	—
狩猎“最凶恶”	金 38	—
海上战士天空	金 47	—
女海盗与女海军	金 97	—
彻底的正义和黑暗的正义	金 180	—
地狱的茶会	金 108	核心章节
爷爷的修行	金 173	—
世代交替	金 41	—
大海真不可思议	金 84	—
收回名刀	金 158	—
头抬得太高了	金 132	—
听到草帽的名字	金 112	—
受民众爱戴的邪恶军团	金 186	—
老本营的朋友	金 182	—
野性之力	金 168	—
在坟场诞生的海盗们	金 149	—
击退妖术使用者	金 130	—
最强的矛和最强的盾	金 148	—
传说的 2 人	金 163	核心章节
协助破坏者	金 197	—
真正的船长	金 98	—
强大的女性们	金 136	—
捕捉实体的力量	金 157	—
闪光之果的真正价值	金 170	—
英雄的徒弟们	金 4	—
赌上“王座”的战争	金 193	决战章节
“活人武器”的威胁	金 15	—
逼近的灾害	金 25	—
这个世界的最强生物	金 107	核心章节
死鳄鱼与弗拉门戈混账	金 178	—
聚集的“最凶恶”们	金 117	—

新世界级

关卡	首通奖励	备注
介入战斗的？船长	金 112	随机掉落稀有硬币“肉”
各有特色	金 175	随机掉落稀有硬币“恶魔果实”
地震打雷火灾老爹	金 137	随机掉落稀有硬币“生命卡”
输给你们还嫌早	金 110	随机掉落稀有硬币“海军军舰”
地狱归来的生还者	金 125	随机掉落稀有硬币“记录指针·新世界”
终极的体技	金 177	随机掉落稀有硬币“黄金电话虫”
我的父亲是	金 107	核心章节，随机掉落稀有硬币“霸王色的霸气”
是哪个相关人士妨碍我谈情说爱?	金 121	随机掉落稀有硬币“肉”
干部们的实力	金 43	随机掉落稀有硬币“恶魔果实”
追求终极的棉花糖	金 100	随机掉落稀有硬币“生命卡”
兄弟的羁绊	金 147	随机掉落稀有硬币“生命卡”
怪胎云集的菜鸟们	金 181	随机掉落稀有硬币“黄金电话虫”
革命前夜	金 126	核心章节，随机掉落稀有硬币“见闻色的霸气”
从爷爷身边逃离	金 140	随机掉落稀有“恶魔果实”
残酷的指令	金 77	随机掉落稀有硬币“生命卡”
被盯上的一伙	金 133	随机掉落稀有硬币“海军军舰”
世界最强的海盗团	金 190	随机掉落稀有硬币“记录指针·新世界”
不给糖的家伙就要	金 192	随机掉落稀有硬币“黄金电话虫”
追求绝命之地	金 191	随机掉落稀有硬币“肉”
已经不需要“王下七武海”了	金 156	随机掉落稀有硬币“武装色的霸气”
邪恶军团成为英雄	金 187	随机掉落稀有硬币“肉”
政府直属的海盗们	金 196	随机掉落稀有“恶魔果实”
老兵的矜持	金 142	随机掉落稀有硬币“生命卡”
向哥哥挑战	金 150	随机掉落稀有硬币“海军军舰”
黑暗 VS 黑暗	金 111	随机掉落稀有硬币“记录指针·新世界”
争霸的“最凶恶”们	金 195	随机掉落稀有硬币“黄金电话虫”
破坏世界的战争	金 164	随机掉落稀有硬币“黄金电话虫”
海盗们的竞演	金 124	随机掉落稀有硬币“见闻色的霸气”
海盗扫讨作战	金 45	随机掉落稀有硬币“肉”
挑战世界最强的剑	金 152	随机掉落稀有硬币“武装色的霸气”
各自的正义	金 123	随机掉落稀有“恶魔果实”
第 5 位海上的皇帝	金 95	随机掉落稀有硬币“生命卡”
真正的航海无双	金 203	决战章节，随机掉落稀有硬币“D”
最强的种子	金 166	随机掉落稀有硬币“D”
撼动大地的巨大身躯	金 144	随机掉落稀有硬币“武装色的霸气”
来自“最强”的试炼	金 134	随机掉落稀有硬币“D”
新世界的强者们	金 145	随机掉落稀有硬币“见闻色的霸气”
皇帝们的领海	金 189	核心章节，随机掉落稀有硬币“霸王色的霸气”
旧识的皇帝	金 146	随机掉落稀有硬币“霸王色的霸气”

全成就奖杯攻略

综述

奖杯总数	铜 23、银 13、金 3、白金 1/40 个
成就总数	1000 点 /40 个
完美难度	3/10
完美所需时间	30 小时左右
在线成就 / 奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就 / 奖杯	无
成就 / 奖杯 BUG	无
特殊需求	无

完美路线

1. 通关戏剧冒险模式，这个过程中全程使用路飞，升级海图时优先升级“起始的海图”。升级这个海图可以提升所有角色的强度。值得注意的是，游戏有难度设定，但难度和成就 / 奖杯没有任何关系。

2. 开始游玩宝物日志，优先以最快速度解锁下一难度。推荐使用角色为盖德或者大妈，技能配置和具体打法可以参考上文的“推荐技能”部分。解锁盖德或者大妈后直接用之前存下的素材和钱把能够购买的能力都解锁了，然后就能碾压东海级别的章节，积累一定数量的角色硬币后解锁更多的能力后就可以继续往下一个难度进发了。

3. 通过宝物日志“新世界”级的决战故事，角色能力等级大概到 16 以上就能很轻松地打过去（当然前提是你使用的角色是盖德、大妈或者是库赞）。虽然强力角色众多，但如果真想无脑打，笔者的建议还是使用库赞。

4. 打完“新世界”级的决战故事后，如果此前玩家没有刷过钱的话，此时的金钱总量应该在 3000 万左右。刷钱的方法有很多，除了下文成就 / 奖杯心得所提到的方法以外，笔者的建议是慢慢将“新世界”级的任务清完，这样的话会相对不那么枯燥，当然效率会低一些。

5. 途中注意查漏补缺，部分提前开始刷钱的玩家可能会漏掉“最强生物”，找个地盘压制战刷敌人就好。

第五位皇帝 125点/

解锁条件 解锁除此以外的所有奖杯

两名“四皇”阻挡在前 10点/

解锁条件 通过戏剧冒险日志“导入篇”

获取方法 “戏剧冒险日志”算是本作的剧情模式，由于要通关该模式后才能解锁其他模式，因此玩家无论如何都不会错过相关的成就/奖杯。

伙伴的证明 10点/

解锁条件 通过戏剧冒险日志“阿拉巴斯坦篇”

获取方法 剧情相关，不会错过。

宣战布告 10点/

解锁条件 通过戏剧冒险日志“艾尼爱斯大厅篇”

获取方法 剧情相关，不会错过。

时代改变 10点/

解锁条件 通过戏剧冒险日志“顶尖决战篇”

获取方法 剧情相关，不会错过。

小弟酒 10点/

解锁条件 通过戏剧冒险日志“进入新世界篇”

获取方法 获得方法：剧情相关，不会错过。

前往和之国 10点/

解锁条件 通过戏剧冒险日志“蛋糕岛篇”

获取方法 剧情相关，不会错过。

崭新的黎明 85点/

解锁条件 通过戏剧冒险日志“和之国篇（游戏原创）”

获取方法 剧情相关，不会错过。

冒险的黎明 10点/

解锁条件 通过宝物日志“东海”级1个以上的战斗

获取方法 宝物日志在通关“戏剧冒险日志”后才会解锁，根据难度划分为三个等级，玩家可以自由选择操作角色。具体可参考上文“基本系统”的“游戏模式”部分。

LEVEL G.L 30点/

解锁条件 将宝物日志升级至“伟大航线”级

获取方法 玩家实际上并不需要将全部“东海”级关卡打通，只需要把带“钥匙”符号的关卡就可以解锁决战关卡，通过决战关卡后即可解锁下一难度的章节。

那片大海的名字 85点/

解锁条件 通过宝物日志“新世界”级的决战故事

获取方法 按照上文的“推荐技能”和“推荐角色”的话就基本不会有什么难度。顺便一提，实际上在有“船医的本事”的情况下，只要等级上去了，大部分在原作里实力很强的角色在游戏中也不会差到哪里去，区别只在于难度和所需时间而已。决战关卡“真正的航海无双”并不难，这一个章节由于要面对几乎所有自然系果实能力者，因此笔者还是推荐使用体验更安逸的库赞。这个奖杯的最大难点实际上是地盘压制战“皇帝们的领海”，建议有条件的玩家直接联网攻关，要不然耗时会非常惊人。单人的话请参考上文的“压制区域”部分装备好相关技能再挑战，可以大幅度减少通关的时间。

超新星 10点/

解锁条件 任一任务达成S级综合评价

获取方法 综合评价只和击破人数以及通关时间相关，难度很低，通关后都没拿到哪怕一个S评价的玩家可以选择一个强力角色然后在“宝物日志”开低难度直接碾压。

无价之宝 10点/

解锁条件 鉴赏室的完成率达到25%以上

全知之树 85点/

解锁条件 鉴赏室的完成率达到75%以上

获取方法 比系列以往传统的“100%”相比，75%可简单多了。玩家实际上并不需要关注这个完成率，在完成其他成就/奖杯的过程中自然就会解锁。

大富翁海盗团 30点/

解锁条件 累计获得1亿以上的贝里

获取方法 全成就/白金的最大难点。刷钱最快的方法就是游玩“新世界级”的关卡，使用角色为盖德（或者大妈，只要强度够，攻击范围大、刷得快就行的角色都行），关卡为“各自的正义”。除了“贼猫”以外，装备技能以尽量提高自己的输出能力（例如“怪力无双”）为主。

“各自的正义”的特点在于不长，而且敌人强度不高。虽然流程是随机的，但都很简单粗暴，变化也不大。快的话玩家可以在 3 分钟左右打完，慢的话顶多也就 7 分钟（根据地图不同，CP9 的艾尼爱斯大厅会更快，大妈的蛋糕岛会慢一些），击杀数也不会少，S 评价下可以刷到 230 万左右。

顺便一提，在没有特意刷钱的情况下，完成除“大富翁海盗团”以外的成就 / 奖杯时，玩家的金钱总额大约到 3000 万左右，玩家可以在出战前的“玩家信息”中的“战绩一览”中确认自己的击破数和金钱总额。

奖金猎人 30点/

解锁条件 收集50种以上的硬币

获取方法 难度很低，玩家会在清“宝物日志”的途中一并解锁。

想要10个人 10点/

解锁条件 收集10名以上可游玩角色

大船团 30点/

解锁条件 收集30名以上可游玩角色

获取方法 除了通关剧情模式，还有不少可游玩角色需要玩家满足一定条件后才能解锁。部分条件会相对麻烦一些（例如需要玩家取得一定数量的S评价，但鉴于全角色数量不止30个，达成30个解锁角色还是不难的。

好哥们 10点/

解锁条件 1名角色的伙伴等级达到MAX

家人 30点/

解锁条件 20名角色的伙伴等级达到MAX

获取方法 获得方法：提前解锁萨波的技能“结义”并装备上可以增加效率。对于部分在游戏中登场但不能操作的角色来说，提升伙伴等级的部分带有一定随机部分，但20名的难度实际上很低。

吃得苦中苦 10点/

解锁条件 获得1个以上的技能

修罗之路 30点/

解锁条件 获得20个以上的技能

获取方法 所有可操作角色的第一张专属海图都能解锁一个专属技能，通关后发现还没解锁该成就/奖杯的玩家别忘了回去解锁一下。

精益求精 10点/

解锁条件 任一技能的等级达到MAX

海盗的格调 30点/

解锁条件 一个角色的动作等级达到MAX

获取方法 本作角色的最高动作等级为18，每个属性各对应一个动作等级。这个等级只有在玩家解锁海图上的“能力”时才能成长。简单而言就是，只要你有足够的钱和素材（硬币），升满一个角色的动作等级可谓是轻而易举。

王者资质 30点/

解锁条件 学会一名角色的所有特殊技

获取方法 角色的特殊技全部都能在角色的第一张专属海图中解锁。

梦想的第一步 30点/

解锁条件 获得“起始的海图”所有岛屿

获取方法 “起始的海图”为全角色共用海图，玩家只需要解锁岛屿（能力）即可，并不需要将所有能力都升到满级。

横冲直撞 10点/

解锁条件 第一次使用威力型的角色战斗胜利

风驰电掣 10点/

解锁条件 第一次使用速度型的角色战斗胜利

神乎其技 10点/

解锁条件 第一次使用技巧型的角色战斗胜利

狂风暴雨 10点/

解锁条件 第一次使用空中型的角色战斗胜利

渐渐热血沸腾 10点/

解锁条件 第一次使用特殊技

赌上性命的觉悟 10点/

解锁条件 第一次在实力爆发中打倒敌人

4档 30点/

解锁条件 第一次在变换形态中打倒敌人

获取方法 如果玩家在剧情模式中经常使用路飞的话，这个成就/奖杯可谓是手到擒来。就和原作以及成就/奖杯描述一样，路飞是本作中玩家遇到的第一个能够使用变换形态的角色。

漫步空中 10点/

解锁条件 不着陆滞留于空中10秒以上

获取方法 使用空中型角色“实力爆发”后即可轻松解锁，最快可以使用这一方法的角色是新世界的山治。

强敌认证 10点/

解锁条件 在1次战斗中使用10次以上的特殊技

一夫当关 10点/

解锁条件 在1次战斗中击破1000人以上

可乐能源 30点/

解锁条件 总计使用1000次以上强力冲刺

获取方法 强力冲刺可以用在很多场合，诸如赶路或者取消攻击硬直都能派上用场。1000次看似很多，但一般会在流程中不知不觉就顺便解锁。

毁灭世界的力量 30点/

解锁条件 在实力爆发中总计击破1万人以上

获取方法 1万人还是挺多的，建议使用攻击范围大的角色，例如盖德和大妈，效率会提高不少。

最强生物 30点/

解锁条件 累计击破人数达到10万人以上

破坏王 30点/

解锁条件 总计破坏1000个以上的关卡摆设

获取方法 使用力量型角色可以轻松达成条件，1000个实际上很少，在剧情模式里多使用路飞和佐罗可以更快地达成解锁条件。

NS	PC	PS4	XOne

怒之铁拳 4		Dotemu	
Streets of Rage 4		动作	中文版
2020 年 4 月 30 日	本地 1 ～ 4 人，在线 1 ～ 2 人	无对应周边	
售价为 24.99 美元			

作为 SEGA 在 MD 时代的代表作之一，“《怒之铁拳》系列”在我国有着相当可观的人气。而此次时隔 26 年推出续作，更是让一众新老玩家重新投入到清版 ACT 这个日渐没落的游戏类型当中。4 代有着出色的音乐和扎实的手感，还有为粉丝精心准备的像素角色和彩蛋，可谓诚意十足。本次攻略奉上系统详解、敌兵分析、高分心得和成就 / 奖杯的相关内容，人物的连招和打法就留给玩家们自由开发。由于本作 Steam 版本和家用机版本的中文译名有所出入，后文译名以 Steam 版为准。

系统详解

模式介绍

剧情：本作的主模式，以关卡制推进，共有 12 关，过关时允许切换操作角色。一旦角色的生命数耗尽导致 Game Over 时，系统会提供辅助功能降低过关难度，从左到右 4 个图标依次是：①不使用辅助功能重新游玩，不会有分数上的削减；②增加 1 条命，但分数除以 2；③增加 2 条命、1 颗星，但分数除以 4；④增加 3 条命、2 颗星，但分数除以 10。

选关：剧情模式通关后解锁，可以任意选择想要游玩的关卡，方便玩家挑战更高的过关评价，按←/→键可切换难度。尚未通关的难度，在选关模式里必须从第 1 关开始打起，过关后方能解锁下一关。

街机：剧情模式通关后解锁，类似传统的街机游戏，但无投币接关功能，玩家必须从头打到尾，中途不能换人。一旦角色的生命数耗尽，游戏便会宣告结束。

首领战：即连续对战各关关底 BOSS 的 BOSS RUSH 模式，极具挑战性。本模式不存在加命机制，系统会根据击倒的 BOSS 数量往场地内投放有限的回复道具和武器。

对战：支持最多 4 名玩家展开混战或组队战，共有 8 个可选场地（部分场景有特殊环境或机关），可选角色与玩家的解锁情况同步。

联机：联网搜索其他玩家已创建的在线游戏，加入其中共同游玩。

注 1：本作设计了简单、常规、困难、疯狂、狂暴共 5 种难度，其中最高的狂暴难度需要剧情模式通关后方能解锁。

注 2：剧情、选关、街机、首领战和对战模式均支持多人同乐，除了本地直接加入外，在选人界面按□ /X 键可以建立在线游戏、联机游玩。

注 3：在剧情 / 选关模式中，每累积 8000 分即可追加 1 条命；街机模式则需要累积 30000 分方能追加 1 条命。

本文对应游戏版本 1.02（PS4 版）/1.0.9.0（XOne 版）

奖励内容

当玩家在游戏中达成特定条件时，标题界面的“奖励内容”里会解锁对应的特典，主要是一些角色和场景的设计图。

奖励内容	解锁条件
角色信息	完成剧情模式第9关
图集：英雄	完成剧情模式第4关
图集：敌人	完成剧情模式第6关
图集：环境	完成剧情模式第11关
图集：其它	初期解锁
制作人员	初期解锁

此外，玩家游玩剧情、选关、街机等模式并顺利过关时，获得的分数都会累积进“生涯得分”中。每当生涯得分达到一定值，就可以解锁系列历代角色。除了萨米、詹这些 4 代中未能登场的人物以外，不同版本的阿克塞尔、布蕾兹、亚当也有性能差异。

可操作角色	解锁条件
亚当（4代）	完成剧情模式第4关
阿克塞尔（1代）	生涯得分超过19万
亚当（1代）	生涯得分超过25万
布蕾兹（1代）	生涯得分超过31万
麦克斯（2代）	生涯得分超过39万
阿克塞尔（2代）	生涯得分超过48万
布蕾兹（2代）	生涯得分超过57万
萨米（2代）	生涯得分超过65万
阿克塞尔（3代）	生涯得分超过74万
布雷兹（3代）	生涯得分超过84万
萨米（3代）	生涯得分超过94万
詹（3代）	生涯得分超过105万
希瓦（3代）	生涯得分超过115万

注：以上解锁条件的积分为基于生涯得分槽目测，可能存在少许数值偏差。

基本操作

游戏设计了“默认”和“经典”2 种操作模式供玩家选择，经典模式即系列前 3 作 MD 版的 3 键制，需要频繁用到组合键。除了系列铁粉外，还是更推荐使用默认模式，这样可以避免攻击和拾取功能的误操作。此外默认模式中反身技、星之秘技均有多种释放方式，玩家可以在设置时选择开启或关闭。

以下提及具体的操作或出招时，均以 4 代角色的默认按键为准。因为 1～3 代的老角色在系统和操作方面存在些许差异，后文会有专门的段落详述。

功能	PS4按键（默认）	PS4按键（经典）	XOne按键（默认）	XOne按键（经典）
移动	方向键/左摇杆	方向键/左摇杆	方向键/左摇杆	方向键/左摇杆
跳	×	×	A	A
攻击	□	□	X	X
大招	△	△	Y	Y
拾取	○	□	B	X
空接	○	□	B	X
投掷武器	→+○	×+□	→+B	A+X
反身技	R2/←+□/×+□	×+□	RT/←+X/A+X	A+X
星之秘技	R1/○+△	□+△	RB/B+Y	X+Y

注 1：以上涉及到方向的功能，均以角色面朝右侧时为准。

注 2：操作车莉时按←←或→→可跑动；操作亚当时按←←或→→则为垫步式移动。

进阶操作

连续攻击：连打□ /X 键命中敌人时，角色就会自动使出一套基本的连续攻击，不同人物的打击频率和特性各不相同。

强击：长按□ /X 键等角色发出亮光后，松开按键能发动强击，攻击距离比一般攻击远，且大多带有击飞效果（即系列玩家惯称的蓄力攻击），被打飞的敌人也带有撞击判定。按键蓄力的具体时机比较自由，比如在其他招式的发动过程中、被打倒在地时都可以蓄力，便于动作结束后立刻使用强击。

反身技：同时按角色身后的方向 + □ /X 键（← + □ /X），会朝后方发动快速攻击而不用转身，避免腹背受敌。

暴击：连按 2 次角色面朝的方向 + □ /X 键（→→ + □ /X），就能发动系列 2 代以后引入的特殊技，4 代中称其为“暴击”。角色在手持部分武器时，用→→ + □ /X 键也能使出与按□ /X 键略有不同的挥舞动作。

空中攻击：起跳后的攻击有三种，分别是①不按方向键；②按← / →键；③按↓ + □ /X 键。第 3 种在命中后还可以追打 1 次（弗洛伊德除外），车莉则能连续踩踏。

拾取与投掷：当地面上有道具或武器时，按○ /B 键即可拾取。手持武器的状态下配合方向 + ○ / B 键可将其水平投掷出、攻击敌人，如果不按方向键则是原地朝身后扔掉，没有攻击判定（瓶子除外）。

空接：反弹回来的武器以及敌人扔出的武器，看准时机按○ /B 键可以直接在空中接住、归为己用，这是 4 代新增的操作。注意，部分敌人也能空接玩家扔出的武器。

挣脱：当玩家被敌人擒住时，快速连打右侧 4 个功能键或方向键挣脱可避免被摔。不过仅限一般杂兵，因为遇到强力投技时往往不给挣脱的机会。

受身：当玩家被击飞或摔出后，在即将落地前按 ×/A 键可以发动受身，避免着地伤害的同时也能尽快重振旗鼓。

擒摔

靠近敌人时会自动进入擒住对方的状态，根据玩家选择的角色，相关操作也有所不同，故这里单独开一段介绍。

●阿克塞尔、布雷兹、亚当

擒住敌人有正面 / 背面之分，后续的操作也有所差异。在擒住敌人时按 ×/A 键可以保持该状态翻跃到目标的另一侧，从而自由把握是从正面还是背面发起攻击，但连续翻跃 2 次会自动解除擒住状态。

正面擒住：直接按□ /X 键可发动近身击打，将敌人打飞；按敌人身后方向 + □ /X 键为连续攻击，对方浮空后可接续其他招式；按我方身后方向 + □ /X 键为长距离摔投，被摔出去的敌人带有攻击判定，而且玩家发动摔投的过程中是无敌的，在场面混乱时不妨多加利用。

背面擒住：无论怎么按□ /X 键均为向下摔投，威力更大且砸地时有范围攻击判定。

PDF杂志购买微信：bfc0400

●车莉

无论怎么抓敌人都是正面的状态，□ /X 和→ + □ /X 键的攻击与以上 3 人相同，但← + □ /X 键的摔投是向地面砸，并没有长距离摔投技（毕竟小孩力气有限）。车莉的另一个特点是擒住敌人时，按 ×/A 键会骑到目标脖子上（直接跳向敌人也能骑脸），随后按□ /X 键为连续攻击，最后辅以一记砸地摔投。如果骑着敌人时再按一次 ×/A 键，则是借助对方的身高腾空而起，跳起的那下并没有伤害判定。

●弗洛伊德

投技最为强势的力量型角色，无论怎么抓敌人都是进入把目标举起来的状态，此时按方向键可以抓着对方移动。原地按□ /X 键为连续攻击，最后一下会把目标打飞；← / → + □ /X 键为朝指定方向发动长距离摔投；按△ /Y 键为特殊的放电大招。弗洛伊德还可以抓着敌人跳起，然后按□ /X 键发动砸地摔投。此外，在已经抓着一名敌人的状态下靠近其他敌人，再度抓起后会自动发动双掌拍击，同时重创两个目标。

大招

按△ /Y 键发动的大招即系列玩家熟悉的必杀技，分为以下三种。

防御型大招：原地不加任何方向按△ /Y 键，攻击判定范围往往为周身一圈。防御型大招的单体伤害较低，但优点是有无敌时间、范围广，主要用于解围以及避免伤害。需要注意的是，本招并非完全无敌，一些爆炸类的伤害就无法免疫。

进攻型大招：按← / → + △ /Y 键，朝指定方向发动必杀攻击。进攻型大招往往是多段判定，累积伤害高，但需要持续一段时间且全数命中才行。发动过程中并非无敌，有可能被其他敌人打断。弗洛伊德的进攻型大招伤害不高，但会把目标直接从远处抓过来，便于展开后续攻势，算是个例外。而且他在擒住敌人的状态下再按△ /Y 键，还会多一种大招。

浮空型大招：在空中按△ /Y 键，4 代新增的空中大招。具体的判定范围又根据角色有较大的差异，比如布雷兹 / 亚当是滞空攻击，阿克塞尔 / 车莉 / 弗洛伊德则为砸地攻击。

4 代的大招相比以往不仅威力降低，无敌时间也大幅缩减，最大的区别在于，发动大招时消耗的血量是暂时的（视觉体现为一段血槽变成绿色）。如果此后玩家以其他攻击命中敌人或场景道具（如桌椅、电话亭等），这段绿色的血槽还会缓缓回复。拾取补血道具也能回复绿色血槽。一旦玩家遭到任何伤害，角色身上会发出红光，绿色的血槽部分则会直接清空。因此，习惯了 2、3 代的老玩家需要改变思路，除了掌握发动大招的时机外，后续攻击也要设法跟上。比如在 BOSS 战时以大招重创强敌，然后快速攻击杂兵争取回血。

星之秘技

4 代新增的“星之秘技”是比大招更为强力的攻击技，威力大、范围广且发动过程中全身无敌。使用星之秘技必须消耗血槽下方的星形符号，没有时便无法发动，因此有着严格的次数限制。星形符号只能在关卡的特定位置拾取，大多需要打破场景内的道具，部分关卡达成特殊条件时，也有机会拿到星形符号。

●复古关卡

在部分关卡的场景中摆放着印有系列日版标题“Bare Knuckle”的街机筐体，一旦被玩家或敌人的攻击打坏，只会掉落分数道具。如果玩家在手持电击器的状态下按□ /X 键击打街机（不能远距离投掷），则会进入复古关卡，重温系列经典的 BOSS 战片段，而且场景中必定会有 1 个星形符号。无论触发街机的血量状态如何，进入复古关卡皆为满血状态。即便在复古关卡中耗尽血量，也只会强制退回到通常的关卡场景中，实际血量和生命数并不会因此削减。

连招规则

本作的连招方式与格斗游戏类似，用更强力的招式可以取消硬直从而实现追击，基本规则为“连续攻击→暴击→大招→星之秘技”。不过，适时地中断攻击往往比一味连打□ /X 键更为有效。以男主角阿克塞尔为例，在 3 次普通攻击后有节奏地断一下，就能打出相当稳定的伤害，不需要急于用强击来打飞敌人。而使用弗洛伊德时，用这样有节奏的 3 连摆拳甚至能轻松实现无限连，对大多数敌人甚至 BOSS 都有奇效。

当然，连招过程中还需要根据角色特性、敌人特点和当前战况灵活变化。由于发动进攻型大招没有无敌时间，因此在敌人群聚的场合，摔投和防御型大招要比无脑连招安

全得多。各个角色的连招开发和打法钻研，也是清版 ACT 最值得玩味之处。

另外需要特别一提的是“版边”。在系列前作中，敌人移动 / 被击飞到版外就没有攻击判定了，因此《怒之铁拳》很难像 Capcom 的清版 ACT 那样实现“封边”打法。然而在 4 代中，敌人被击飞到版边时，会有类似 FTG 里常见的触壁反弹效果，弹回来的同时还可以继续追打，因此版边在本作里成为了玩家的好伙伴。

●连击加分

屏幕左侧会显示玩家当前的连击次数，当字体变成黄色以上时，连击结束后会根据评价获得额外的加分，这是取得 S 级过关评价所必不可少的一环。攻击命中只是为了保证连击状态不断，而真正提升评价的参考标准是整个连击过程对敌人造成的累积伤害值。比如玩家抡铁管命中 5 ～ 6 次连击字体就会变为橙色，但普通攻击则需要打许多下才能实现同样的评级。这样设计的好处是动作较慢、但招式威力大的角色也有机会打出高评价，而不用一味追求连击次数。另外需要注意的还有以下几点：

①攻击场景道具也能维持连击，但并不会提升连击评级，最明显的就是第 1 关突然撞墙的那辆车。

②拾取回血道具或加分道具时，能够维持连击（武器类道具没有此效果）。

③在擒住敌人的状态下，即使不攻击也能维持连击。

④场景中有三方势力存在时，其他敌人互殴也能维持玩家的连击，但不会提升评级。

⑤敌人的范围型攻击，如火瓶、电瓶等，在命中同伴时同样能维持连击。

⑥一旦在连击过程中遭到敌人的攻击，会显示“断连（Break）”而没有任何加分。

⑦当“连击”的字样发生闪烁，表明连击状态即将结束，此时受到攻击不会断连，而是照常计算连击加分。

⑧双打时两人的连击状态和评级均叠加，不过任意一人受创都会导致断连。

⑨跌落悬崖再回来时，连击状态并不会因此中断。

连击字体	评价	伤害值范围参考
白色	—	小于59
黄色	漂亮（Nice）	60～119
橙色	精彩（Great）	120～199
绿色	厉害（Super）	200～349
蓝色	超凡（Excellent）	350～499
紫色	惊人（Amazing）	500～699
紫红色	绝伦（Sick）	700～999
红色	国士无双（Out of this world）	大于1000

道具系统

游戏中可供拾取的道具分为 4 大类：①回血道具（食品图标）、②加分道具（金钱图标）、③星形符号、④武器。其中，武器又分为近战类和投掷类，均能强化战力。

近战武器：不同武器的攻击范围和耐久度都不一样，酒瓶 / 球杆在命中一次后还会碎裂 / 折损，耐久度耗尽时武器就会自动脱手消失。除了按□ /X 键的挥舞攻击外，配合方向键 + ○ /B 键也可以将近战武器扔出去命中敌人。在擒摔敌人时我方的武器并不会撒手，即便因受创而导致武器掉落也不会损耗耐久度，因此无需担心。

投掷武器：按□ /X 键或←/→ + ○ /B 键均为向前掷出，原地按○ /B 键则会扔到身后，因此在使用落地即炸的毒瓶、火瓶、电瓶等时要留神。回旋镖作为投掷类武器有耐久值，而手雷在扔出后要等一会儿才会引爆。

部分敌人也会携带 / 拾取并使用武器，而且对方用近战武器不会消耗耐久值。比如警察型敌人，在手持电击器时能发动极为霸道的快速近身摔投技，因此要尽快将其武器打落。而在面对手持瓶类武器的敌人时，一旦将其打倒在地或发动擒摔，对方手中的瓶子落地时立刻就会碎裂，反倒要更加小心。

●手雷的判定

与火瓶、毒瓶和电瓶不同，手雷在扔出后并不是对敌我双方无差别伤害的，而是会“智能”地识别打击目标。即敌人扔出的手雷（闪红光）只会炸到玩家，反之同理，玩家掷出的手雷（闪绿光）对自己没有威胁。当敌人扔出手雷时，可以按○ /B 键捡起来再快速扔回去，改变其判定的目标。

过关评价

在剧情和选关模式中完成关卡时，系统会根据以下 4 个项目对玩家的成绩进行打分，综合评价由低到高依次为 D → C → B → A → S。

①杀敌 & 连招分：除个别关底 BOSS 战场景会大量刷敌外，关卡其他阶段的敌人数量都是固定的，清版即会出现“GO”的提示。因此尽可能打出高连击伤害，获得更多的额外加分才是首要目标。

②时间奖励：虽然本作的画面中没有倒计时，但过关耗时越少，时间奖励的分数越高。

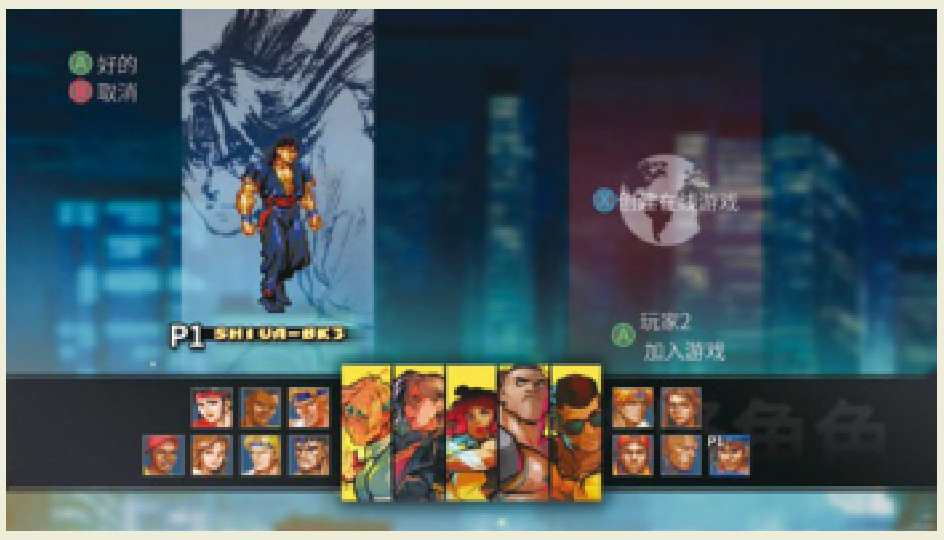
③血量奖励：依照剩余生命数 + 血槽的剩余情况打分（不同难度下分值有所差异），除了不死以外，也得争取拿到额外加命。

④星星奖励：依照剩余星形图标的数量打分，每颗 +500 分。

注：各难度的 S 评级标准有所不同，此外多人游戏时由于初始生命数、星星等更多，过关结算的分值会有相应的削减。

角色差异

本段介绍像素风的历代角色在系统方面与4代的主要差异，玩过1～3代的老玩家相信对这些人物的特性早已是烂熟于胸。



●1代

全角色：没有长按□ /X 键的强击；没有→→ + □ /X 键的暴击；按△ /Y 键的大招 = 星之秘技，全员均为召唤警车发动援护射击。1 代角色的普攻出招快、威力高，但是由于不存在大招系统，即使召唤警车都没有无敌时间，因此比较缺乏自保和维持连击的手段。

●2代

全角色：与 4 代基本相同，但没有浮空型大招；星之秘技是强化版的防御型大招。

萨米：按←← / →→可快速移动，按↑↑ / ↓↓能翻滚；从背后抓住敌人时，按□ /X 键是骑在脖子上的连续攻击；擒住敌人按 ×/A 键跃至半空中时，按□ /X 键可将对方甩出去。

麦克斯：擒住敌人时，按 ×/A 键跳起再按□ /X 键可将目标砸向地面。

●3代

全角色：相比 4 代多出了←← / →→的跑动（期间按↑ / ↓键能够变向），以及↑↑ / ↓↓的翻滚，但翻滚时手中的武器会强制掉落；没有浮空型大招；进攻型大招发动期间全程无敌（仅对少数招式无效）。3 代角色的机动性更强，安全性也较高，但比较遗憾的没有原作里的技能升级机制。

阿克塞尔 / 布雷兹 / 萨米：手持各自擅长的武器时，按→→ + □ /X 键能发动武器的特殊技。

詹：拾取非投掷类武器时，会自动变成一个光球拿在手中强化攻击，一旦被打倒在地时光球会消失，按← / → + ○ /B 键还能将光球投掷出去。

希瓦：按←← / →→为滑步式移动；没有↑↑ / ↓↓的翻滚操作；无法拾取任何武器类道具。

心得技巧

关卡细节

●第1关 街头

星形符号①：打爆突然撞墙的汽车后发现。

星形符号②：第二阶段场景中，两段漏电的电线之间。

星形符号③：BOSS 战场景，左下角的箱子里。

●第2关 警局

复古关卡：第一阶段的牢房场景，北侧有一间开着的独立房间里摆放着街机，电击器会由警察型杂兵带来。触发后穿越至 2 代第 1 关的中 BOSS 战。

星形符号①：复古关卡内，右下角的招牌里。

星形符号②：关底 BOSS 战的前一个场景，击倒最后 4 名持盾特警才会有星形符号从天而降，如果直接打坏门进入 BOSS 战则无法获得。

●第3关 货轮

星形符号①：第一阶段场景，在有大量燃料桶和集装箱的位置，打爆集装箱里的燃料桶后尽快躲避，爆炸结束后即可发现（如图）。

星形符号②：关底 BOSS 战场景，右侧的船长座椅里。

●第4关 老码头

星形符号①：可以看到街机厅（Arcade）标志的区域，左上角的油桶里。

复古关卡：街机厅内，非常显眼，电击器会由警察型杂兵带来。触发后穿越至 2 代第 3 关的关底 BOSS 战。

星形符号②：复古关卡内，击倒 BOSS 后从天而降的箱子里。

●第5关 地下

踩在地面上的绿色毒液里时，不仅移动速度和跳跃高度都被大幅限制，我方的血量还会以绿色血槽的形式缓缓降低，只要尽快走出毒液并攻击命中，血量便能逐渐回复。敌方则有可能直接被毒死。

星形符号①：第一阶段下水道场景，水管上画着忍者的区域，左下角的毒液油桶里。

复古关卡：第二阶段的酒吧场景，接近街机时会有机车女登场的特写镜头，电击器则在被她撞烂的桌子处。由于战况非常混乱，敌我双方都可能导致街机被打坏，因此建议立刻往左走拖版，把敌人带过来清掉以保全街机。触发后穿越至2代第4关的关底BOSS战。

星形符号②：复古关卡内，上方右侧的箱子里。

星形符号③：同样是在能看到街机位置，打碎场景下方左侧的凳子即可发现。

星形符号④：关底BOSS战场景，上方的摩托车堆里。

●第6关 唐人街

星形符号①：第一阶段场景，可以看到石狮子的区域，左下方的油桶里。

星形符号②：关底BOSS战场景，右下角的坛子里。

●第7关 架空列车

本关场景是高速行驶的列车，当画面右侧出现感叹号的提示时就要集中精神，当“UP ↑”的图标出现就要起跳，否则会被障碍物撞倒。

星形符号①：关底BOSS战场景，右下角的箱子里。

●第8关 美术馆

由于剧情关系，关卡开始时角色的血槽有2/5是绿色的，要注意在确保安全的前提下击打回复。成就/奖杯相关的金烤鸡其实是非常强力的道具，如果把它顺利带到关底，一击能够打掉BOSS约1/5的血量。

复古关卡：关底BOSS战场景开始时有一台街机，电击器隐藏在画面下方的木板后（如图）。触发后穿越至2代最终关的关底BOSS二连战。

星形符号①：复古关卡内，击倒两个BOSS后从天而降的箱子里。

星形符号②：关底BOSS站场景开始时，前方中央的箱子里。

●第9关 Y之塔

本关第一阶段的浴室场景，在移动时会有阻力和打滑效果。第二阶段的电梯区域可以打碎两侧的玻璃，然后利用投技和吹飞型招式快速杀敌。

星形符号①：乘坐电梯前的场景，X先生的壁画下方，非常醒目。

●第10关 演唱会

关卡中悬挂着的破坏球可以造成可观的伤害，如果想要加大摆荡幅度，必须配合其摆荡规律击打，还要注意及时纵向移动躲开铁球。

星形符号①：第一个屋顶边缘那排油桶里，从上数第2个。

星形符号②：第三个屋顶对阵机器人、有破坏球的区域，右下角的箱子里。

●第11关 飞机

第一阶段的升降梯场景，把敌人从右侧打落同样是可以形成秒杀的。第二阶段登上飞机后，左侧的起落架很快就会爆炸并崩塌，要尽快离开该区域。

星形符号①：第二阶段靠近飞机尾部时，那排挡路的油桶里，最下方那个。

星形符号②：第三阶段飞机上，藏在桌子后面，发生失重时能够看到（如图）。

●第12关 Y之岛

由于发生坠机，开场时角色血槽的3/4都是绿色的，非常危险，幸好第一阶段都是些普通杂兵，可以尽快击打回复。第二阶段室内场景打落吊灯的伤害极高，可以在对付强敌时再用。在最终战时，将两个BOSS的血量削减到一定程度Y先生就会操纵机器人。此后击倒任意一人，另一人都会用机器人发动更为凌厉的攻势。

星形符号①：第一阶段最后的铁门区域，右下角的摩托车里。

星形符号②：关底BOSS战场景，右下角的箱子里。

敌兵分析

本作里敌人难缠了许多，主要原因在于：①数量多、②AI高、③部分招式判定强、④精英敌兵以及BOSS的霸体状态极多。再加上我方的无敌时间减少，整体来说此消彼长。

当敌人身上发出红光时，表明其准备发动近身的投技。一般杂兵的摔投还能设法在其近身前中断，但手持电击器的警察以及个别BOSS的投技发招奇快，很难有足够的反应时间。

当敌人身上发出白光时，表明其处在霸体状态，普通攻击难以中断其行动，一般可以依靠近身摔投破解，但也有例外。除了发动强力招式外，BOSS在倒地起身时往往也都带有霸体效果。

下面根据种类，介绍不同敌兵的特性。同种敌人会有名字和造型配色上的区别，但本质上是基本一致的。

●Galasia

最低等级的杂兵，一般没有太大威胁，不过当他们手持匕首 / 碎酒瓶 / 电击器时就要小心了，其发动的长距离冲刺攻击虽然速度不快，但能够斜向移动，而且斜着冲时的攻击判定范围比肉眼预判的要大不少。最好是与其保持在同一水平线上，才能从正面精准地打断冲刺。

●Galasiaaaaa

第 3 关关底，被 BOSS 抽打后杂兵会大幅强化，一跃成为“超级赛亚人”——头发变成金色且全程带有霸体，而且皮鞭还有补血功效。用击打系的招式与其正面对拼很不明智，推荐利用走位以摔投技来输出。消灭初期的两名后，尽量不要给 BOSS 强化杂兵的机会。

●Signal

留着莫西干发型的敌人，较有威胁的招式为：①发红光后近身摔投；②下蹲后发动的长距离滑铲。前者的发招比较慢，玩家有充足的时间打断，即使被扔出去也不要慌，在落体前按 ×/A 键成功受身的话就能避免伤害。滑铲经常在中距离发动，场面混乱时不容易躲避，尤其“手短”的角色在地面不好打断，纵向躲避或跳起飞踢都是更不错的选择。

●Donovan

早期也是没有什么威胁的杂兵，不过会主动捡起并使用武器，因此当他们手持道具时要格外小心。前中期还可以用远距离投掷的方式将其手中的武器打落，但到了流程后期他们空接的本事大涨，而且也会主动把武器扔过来突袭，故最好不要与其处在同一水平线，应尽量从斜向接近。另外对付此类敌人切忌起跳，因为其预判玩家发动的上勾拳几乎百发百中。

●Dylan

双手插袋、只用腿法攻击的杂兵，防空能力较强，近距离时还会发动头锤。出现扎黄头巾的强化版本（Francis）时要注意，他们会从远处发动连环踢腿，飞行距离很远。不过这招只有横向判定，只要与其处在不同水平线再伺机近身即可。

●Feroccio

警察型敌兵，通常情况下发红光的近身摔投是走过来的，可以出招打断或搓按键挣脱。不过一旦有身着黑上衣、手持电击器的强化版（Barney）出现，他会在超远距离发动快速近身的投技，倒地还有电击追打，非常厉害。由于发招极快，因此建议跳踢接近或是投掷道具牵制，争取第一时间将其手持的电击器打落。对于有街机筐体的场景，他们带来的电击器也是进入复古关卡的关键。

●Murphy

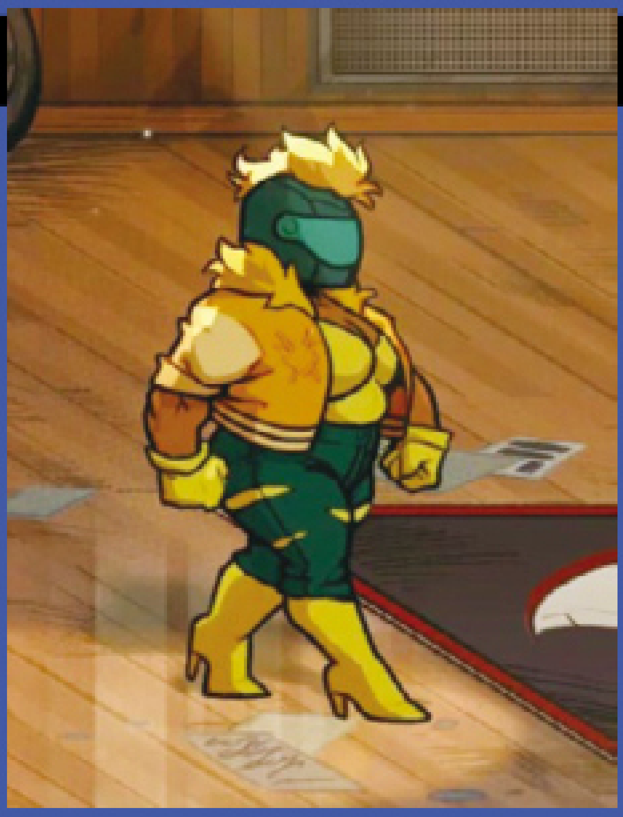
手持警棍、会开出防暴电磁护盾的特警，不同难度下破盾所需的伤害值有所差异，失去盾牌后就毫无威胁了。如果无法在短时间内快速积累伤害，盾牌的防御槽又会逐渐恢复、变回青色。手中有武器时破盾会比较容易，当多名特警出现时，先集中攻击一人，然后再用其掉落的警棍继续对付下一个护盾。当拥有范围型投掷物，如电瓶时，能一口气让几块盾牌同时濒临破碎，手雷更是能直接破盾，不过可遇不可求。空手状态下，比较安全方式是在他头上来回横跳攻击盾牌，针对其转身慢的特点打逆向。后期有强化版本（Sand）会手持电击器，破盾的打法不变。

●Ruby

短发辣妹只有一招鲜，但就足以造成极大的麻烦——其跳踢能够斜向发动，实际判定范围远大于视觉效果。想要在地面对她造成伤害，往往需要先引诱出招并躲开后再伺机近身。如果玩家使用的是移动不够灵活的角色，就必须活用摔投过程中的无敌时间躲避跳踢，或是直接用敌人把她从空中撞下来，

手中有投掷物牵制时也会轻松不少。个别空战能力极强的角色如车莉，可以用→→ + □ /X 的招式中断其飞踢，或是干脆用空中大招。其实对付她还有一种通用的方式，就是等其飞腿过了最高点开始下落时原地跳踢，反而能收到奇效，不过对时机的把握要求较高。

●Honey



4 代新增的机车女实力超强，尤其是她的头锤突进。一般要引她出招后再近身追打，至于其冒红光的投技是走过来发动的，用跳踢能比较轻松地打断。紫色装束的强化版（Candy）血量超高，头锤不仅突进距离更远，而且可以斜向发动，即使停下仍会持续带有判定一小段时间，不能急于靠近。由于这种敌人出场时经常是成群结队，会撞得场面混乱无比，用带吹飞效果的强击和远距离摔投控场才更稳妥。另外机车女是为数不多会对倒地玩家进行追打的敌人，被打飞时一定要尽量受身。

●Condor

泰拳高手会格挡玩家的近身攻击，远距离以膝踢为主，近身后会快速鞭腿。尤其白背心（Pheasant）和绿背心（Sparrow）的强化版，其膝盖踢距离更远、带有火焰特效，且能够能斜向发动，非常棘手。想有效攻击得先设法绕背，投技则是最有效的破防方式，也可以把踢在空中的敌人撞下来。条件允许时，远距离投掷道具发动突然袭击也有不错的效果。

●Goro

空手道达人，原地发白光的出拳判定距离极长，不过只会沿直线发动；双手分上下举起时，对其发动近身击打、投掷武器甚至敌人都会触发其当身技，导致我方受到重创。因此，最安全的应对方式是从斜向接近，以摔投技稳定地输出伤害，但抓着他时对方也会挣脱，故动作一定要快。红衣服的版本（Dokuja）会主动接近发动连续拳，我方用摔投主攻的打法思路不变，尽量投向版边，这样便于反弹后的追打。

●Big Ben

根据衣着颜色，攻击方式也有所不同，分为三种：①红色背带裤的胖子（Big Ben），能长距离喷火冲刺；②紫色背带裤的胖子（Gourmand），以斜向飞扑发动攻势；③蓝色 / 绿色背带裤的胖子（Anry/Heart），攻击手段是纵向翻滚。虽然招式单一，但发动过程中有霸体状态。第 1 和第 3 种胖子的攻势都比较容易回避，紫色家伙的飞扑需要有足够的移动空间才行，躲过后就要以最大化伤害的连招争取造成重创。如果手中有武器，以远距离投掷能形成压制，效果远比近距离打击更好。此外本作中所有可操作角色都能摔投这种胖敌人，不会因为对方体重过大而导致自己受伤。

●Victoria

以投掷物发动攻势的年轻人，根据配色和武器分为四种：①灰色夹克，手持火瓶（Victoria）；②绿色夹克，手持毒瓶（Elizabeth）；③红色夹克，手持手雷（Margaret）；④蓝色夹克，手持电瓶（Anne）。对付①和④时都不建议用近身投技，否则会因为掉落的瓶子反受其害，跳踢、带吹飞效果的强击和远程摔投都更加安全。此外如果玩家眼疾手快，可以空接对方掷出的瓶子，再反向扔回去，以彼之道还施彼身。

●Gold

身穿西装的黑帮，会用手枪在远距离发动攻击。黄衣服的强化版（Brozen）带有霸体效果，能连续开枪。当我方的手中没有投掷物牵制时，应始终与其保持在不同水平线上，伺机靠近。有武器就果断投掷，再快速近身缠斗就安全得多了。

●Queen

第 3 关关底 BOSS 在后期的杂兵形态，鞭子不带有补血和 Buff 效果。黑衣强化版（Stiletto）的鞭打距离更长且能斜向发动，而且斜向的角度极大，发动前还有霸体，比 BOSS 版还难缠，只能尽快解决其他两个再与她耐心周旋。

●Shadow

服装造型与特警类似，但移动速度超快，会使用手里剑发动远程攻击，不过也不会长时间开着电磁护盾。面对他按○ /B 键空接，然后迅速把手里剑扔回去就能趁机靠近了。不过他们是大群出没，因此遭遇时要先调整站位，以免腹背受敌。

●Koobo

相当于中 BOSS 的精英型机械敌兵，会变出铁管用于攻击或投掷，对于扔过来的道具也能稳稳空接住。浑身发白光后会发动从天而降的砸地攻击，要注意地面的黑影提示并尽快移动；发红光的大招能令屏幕内所有的武器浮空旋转，并朝着玩家飞过来（大招结束后所有武器消失）。数量少时可以靠移动躲开飞行轨迹，实在太多就用防御型大招避免伤害。强化版（Baabo）使用的是铁锤，砸地攻击也会升级为连续发动。

高分心得

“困难难度全关卡 S 级过关”是本作全成就 / 白金之路上的最大拦路虎，前面的系统部分已经介绍过了“连击加分”和“过关评价”的基本机制。下面再讲解一些拿高分的小技巧：

①关卡内的金币袋（200 分）和钱箱（500 分）无疑要尽数回收。

②在角色满血的状态下，拾取回复道具会有额外加分——苹果（300 分）、烤鸡（1000 分），因此捡道具的顺序也有一定讲究。

③全难度下，过关时每颗星 +500 分。

④困难难度下，过关时每条命 +2000 分，血槽根据剩余量也有分值，而在关卡内每累积 8000 分还可追加 1 条命。

⑤进入复古关卡的机会千万不要错过，过关至少能拿到 1 颗星，此外还有击杀 BOSS 的额外分。

⑥ BOSS 战阶段呼叫的增援尽量击杀，可以获得更多分数，尤其第 7 关的警长。

⑦在不死命过关已经毫无压力的情况下，连击加分就是提高评价的关键。几乎每关都会有一个敌人相对密集的阶段，这里就是主要的刷分点（比如第 4 关的开场阶段，第 6 关的室内道场）。在此阶段打出高连击评价，能为后面的战斗极大地减轻压力。

⑧其实玩家并不需要完全禁用星之秘技，因为如果一套下来能累积 600 伤害，就有 2000 左右的加分，若是成功打出 1 次“国士无双”的话，更是有 4000 以上的额外分，足以弥补消耗星星的那点分数。

⑨如果战况太过混乱，没有信心维持连击，就索性主动中断以免被敌人打断，切记适时收手远好于断连的徒劳无功。

下面给出笔者测试的连击伤害和加分的范围情况，个别数值无法精准到极限值，仅供参考。

字体	评价	伤害范围	伤害值	加分
黄色	漂亮（Nice）	60～119	60	63
			118	174
橙色	精彩（Great）	120～199	120	179
			194	368
绿色	厉害（Super）	200～349	200	385
			343	864
蓝色	超凡（Excellent）	350～499	356	914
			498	1512
紫色	惊人（Amazing）	500～699	500	1521
			688	2456
紫红色	绝伦（Sick）	700～999	702	2531
			984	4200
红色	国士无双（Out of this world）	大于1000	1000	4303

不同难度过关评价的分值基准有所不同，涉及成就 / 奖杯的是困难（Hard），故下面给出该难度下，全关卡 S 级评价的分值参考（PS4 版）。必须说明的是，当前版本下 XOne 版的 S 评级标准比 PS4 版的低出一大截，比如公认的难点第 4 关，PS4 版需要 2 万 6 千分，XOne 版仅需 1 万 9 千就可以达成 S。这也直接导致全成就的难度远低于白金。

关卡	S级分数线
1	26000
2	26000
3	20000
4	26000
5	28000
6	32000

关卡	S级分数线
7	15000
8	24000
9	23000
10	23000
11	26000
12	35000

注：目前 XOne 版的分数线除第一关与 PS4 版一致外，其他关卡标准均低几千分。

成就/奖杯

奖杯总数	铜19、银15、金3、白金1/38个
成就总数	1000点/37个
完美难度	5/10（XOne版）、7/10（PS4版）
完美所需时间	30小时左右
在线成就/奖杯	无
最少通关次数	8次
有无会错过的成就/奖杯	无
成就/奖杯BUG	无
特殊需求	双人联机或双手柄

全成就/白金路线

虽然理论上最少只需要通关 8 次，但由于要刷 500 万点，所以实际的游玩次数肯定是远远多于这个数量的。路线并不严格要求，推荐如下：

①任选一人剧情模式通关，系列老玩家可以直接开困难难度，为的是把

选关模式里的全关卡解锁，便于之后的练习。

②依次选用对应角色，达成“完成所有关卡”的条件，想打得快可以选简单难度。一些特殊条件型的成就/奖杯不妨在这个过程中补完，像素风的历代角色会自动陆续解锁。

③完成“无伤过关”和“狂暴难度过关”的成就/奖杯。

④在选关模式开始练习并逐关挑战“困难全 S”，这也是本作最大的难点。XOne 版由于评分分值不同，用 1 代角色（普攻距离远、速度快、伤害高）就能在绝大多数关卡中轻松达成 S 评价。PS4 玩家就必须勤加练习了，尤其几个难点关卡如第 4 关、第 11 关，开场敌人密集的阶段都要打出一个“国士无双”才行，不然最后的分值难以达标。

⑤回头再打“困难难度街机模式一币通关”，此时可以说是毫无压力。

⑥刷生涯点数到 500 万。

●推荐角色

下面给出笔者推荐用来挑战全 S 的角色，在不同关卡可以换着使用，选择最合适的人选：

车莉：能奔跑、速度快，→→ + □ /X 键的突进技移动距离远，打得好可以将连击保持到下一个战点。缺点是没有把敌人扔出去的投技，部分场合下会有些麻烦。

弗洛伊德：攻击伤害高，投技强便于控场，有节奏的“三连拳”掌握好以后能屈死大部分 BOSS（具体打法可扫描二维码观看视频）。他抓着敌人移动时连击是不会中断的，这点能弥补速度慢的劣势。

希瓦（3 代）：其实 3 代角色由于移动敏捷、攻击型大招带无敌效果都很强势，其中上手最简单的是希瓦，因为普攻速度快、伤害高，→→ + □ /X 键对前后都有判定。不过由于希瓦无法捡武器的特性，在个别关卡（如第 6 关唐人街）会稍显吃亏。

▲一分钟就能学会的《怒之铁拳4》逃课流（胜负师出品）。

一马当先 30点/
解锁条件 在单人模式下使用一名1代角色完成所有关卡

智勇双全 30点/
解锁条件 在单人模式下使用一名2代角色完成所有关卡

勇冠三军 30点/
解锁条件 在单人模式下使用一名3代角色完成所有关卡

获得方法 以上8个通关型的成就/奖杯，在剧情/选关/街机模式均可完成，其中前5个必须使用4代的角色，其他3代里的同名角色无效。在选关模式可以查看各个关卡的本地分数纪录和使用角色情况，并不需要一次性从头打到尾。

旧时情怀 15点/
解锁条件 发现一个复古关卡

可曾记得 15点/
解锁条件 遇见亚当

获得方法 剧情模式第4关过关时解锁，流程必得。

道场宗师 15点/
解锁条件 击败希瓦

获得方法 剧情模式第6关过关时解锁，流程必得。

弃暗投明 30点/
解锁条件 击败被控制的麦克斯

获得方法 剧情模式第9关过关时解锁，流程必得。

往日再来 30点/
解锁条件 击败Y先生和Y女士

获得方法 剧情模式第12关过关时解锁，流程必得。

一精如斯 30点/
解锁条件 在任意关卡获得S评级

完美无瑕 30点/
解锁条件 不受任何伤害完成一关

获得方法 施放大招时血槽变成绿色不算受伤，但被敌人摔出去后受身不行。有同伴的玩家可以使用双打大法，确保一个人无伤即可。单人也并非无法完成，推荐选择长度最短的第7关架空列车（简单），人物为萨米（3代）。简单难度下发大招消耗的血量极少，用萨米的攻击型大招配合无敌效果可以无脑冲到关底，吃烤鸡然后继续用这招冲刺把BOSS怼在墙角屈死，星之大招命中时能回复绿色的血槽。

疯狂至极 90点/
解锁条件 在困难或者更高难度下的所有关卡获得一个S评级

获得方法 本作最难的成就/奖杯，PS4版的难度还要比XOne版再高出一截，没有太投机取巧的方法，只能勤加练习。除了前面介绍过的“高分心得”和“推荐角色”外，有可靠战友双打的玩家会比孤军奋战轻松一些。因为双人的连击状态是共用的，过关时的分数叠加在一起，敌人较多时也更容易应对。即便个别分值会因为双打有所分流，但整体而言利大于弊。提醒一下，在攻关时注意让同一人吃所有的加分道具，这样才便于拿到加命的额外分。

大功告成 -点/
解锁条件 获得所有奖杯

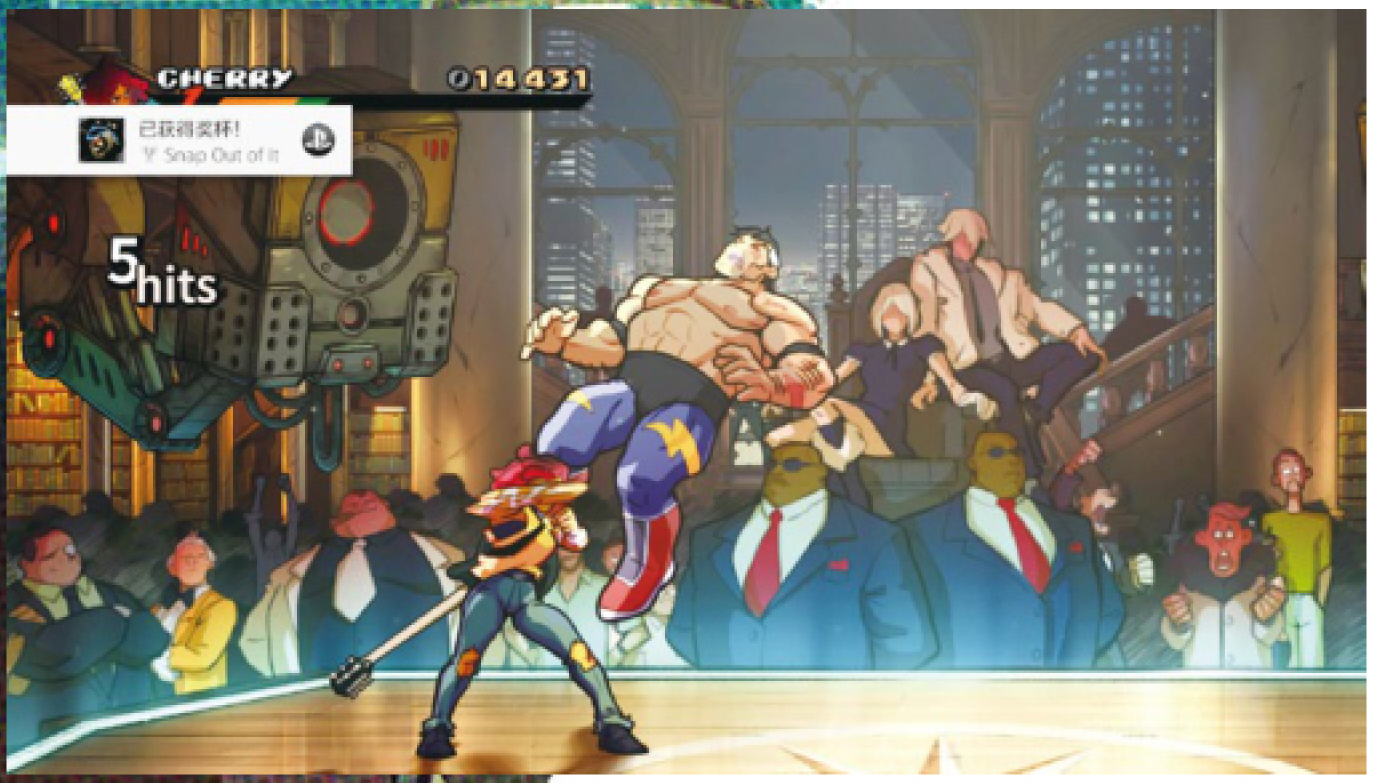
余音绕梁 30点/
解锁条件 在单人模式下使用车莉完成所有关卡

碧血丹心 30点/
解锁条件 在单人模式下使用阿克塞尔完成所有关卡

钢筋铁骨 30点/
解锁条件 在单人模式下使用弗洛伊德完成所有关卡

巾帼红颜 30点/
解锁条件 在单人模式下使用布雷兹完成所有关卡

除暴安良 30点/
解锁条件 在单人模式下使用亚当完成所有关卡



怒之铁拳 30点/

解锁条件 在狂暴难度下完成一关

获得方法 如果感觉吃力的话可以用双打，或故意Game Over后开辅助功能等方法。

连招能手 15点/

解锁条件 完成一个“厉害！”连招

连招专家 15点/

解锁条件 完成一个“惊人！！”连招

连招大师 30点/

解锁条件 完成一个“国士无双！！！”连招

获得方法 对于PS4玩家而言，国士无双是好几个关卡拿到S评价的基础，下面再介绍一个简单的打法。选择第10关演唱会（简单），角色为弗洛伊德。前两个屋顶自由发挥，抵达第3个屋顶时，等对面的杂兵敲击铁球、且铁球停稳后迅速到右侧去。接下来的重点是抢夺对方的大锤，然后在安全距离反复敲击铁球，重创左侧的敌人。选择在右侧迎敌的原因是这里刷出的杂兵相对较少，一旦出现就用投技把他们扔过去，顺利的话消灭所有敌人时能达到紫红色的“绝伦”评级。“GO”的提示图标一闪现立刻向右走，对准屏幕最右侧两名敲墙的杂兵发动星之秘技——核爆加农，超高的伤害能一举把评价提升到最高。稍后还需注意走位，别被荡回来的铁球撞到导致断连就前功尽弃了。（具体流程可扫描二维码观看视频。）

▲学院派“连招大师”成就/奖杯攻略（苍穹出品）。

一币通关 90点/

解锁条件 在困难或者更高难度下通关街机模式

获得方法 能拿到困难全S时，这个一币通关的要求也就毫无压力了。由于街机模式要累积3万分才能奖励1条命，因此保命比加分更重要，补血道具不需要像挑战S评价时那样在满血状态吃，星之秘技也无需吝啬。

无双铁拳 90点/

解锁条件 生涯点数达到五百万

获得方法 本作最耗时的成就/奖杯。解锁全角色只需要115万，一般达成路线里第⑤步时能累积300万左右（试全S挑战顺利与否）。无脑刷分一般选择最短的第7关，不过反复打很容易腻，因此还是推荐玩家们多用不同角色打不同关卡。因为首次使用某角色通过某关时，都会取得额外的2000点积分；首次在某关卡获得评价时，生涯点数也会取得额外的积分（具体视难度和评价而定），且不同难度分开计算。以狂暴难度为例，首次获得A评价的额外分值高达3万8。还需要说明的是，街机模式的结算方式有所不同，需要一币打通，最后的通关分值才较多，否则单一关卡比剧情/选关模式的分数少。

拳多必失 15点/

解锁条件 击中队友

获得方法 唯一一个必须双手柄或双人联机解锁的成就/奖杯，在选人界面时还要记得按△/Y键开启友军伤害。

空中接力 15点/

解锁条件 在半空中接住武器

风餐露宿 10点/

解锁条件 使用补血道具

别有洞天 15点/

解锁条件 将敌人扔进洞里实现击杀

获得方法 在第4关老码头第一阶段的场景中有较多坑洞，使用摔投技将敌人扔进去会直接判定击杀，推荐用投技最强的弗洛伊德。

绝地求生 10点/

解锁条件 从被抓中挣脱

习习冷风 15点/

解锁条件 将电梯两扇玻璃窗都打破

获得方法 在第9关Y之塔有一段搭乘电梯的流程，将敌人击飞/摔投到左右两侧的玻璃上，或是投掷武器，都会对玻璃造成伤害。打碎玻璃窗后配合摔投可以对敌人实现秒杀。

合家团员 30点/

解锁条件 将金鸡从美术馆运到仓库

获得方法 在第8关美术馆会看见一只陈列着的金色烤鸡，玩家需要把它一路带到关底BOSS的仓库场景。注意，手持金鸡时按□/X键攻击或→+○/B键投掷，一旦命中都会导致该道具损坏。因此必须小心翼翼地带着它优先移动，避免被拖屏刷掉，敌人登场时先原地按○/B键将金鸡甩到一旁，保持在道具附近清掉杂兵后再重新捡起来继续移动。

警民一家 15点/

解锁条件 使用1代角色报警

我的车咧 15点/

解锁条件 在街道上摧毁车辆

获得方法 在第1关街头中途会有一辆失控的车撞上杂兵和墙面，连续攻击将其打爆即可，这也算是致敬《街头霸王》《快打旋风》等经典游戏的一个小彩蛋。

碎碎瓶安 15点/

解锁条件 打碎一个酒瓶

安步当车 15点/

解锁条件 摧毁所有摩托车

获得方法 在第5关地下关底BOSS战的场景停靠着许多摩托车，将其尽数摧毁即可，敌方机车女的头锤也会帮不少忙。

拆迁狂人 15点/

解锁条件 使用拆迁用破碎球击杀一名敌人

获得方法 在第10关演唱会和第12关Y之岛上都会出现这种破碎球，伤害极高。

连带伤害 15点/

解锁条件 借助桶子或者手榴弹爆炸同时击杀3名敌人

获得方法 推荐第3关货轮，第一阶段的甲板上有许多碰撞后会点燃并引爆的油桶，此时杂兵的血量也不高。第8关美术馆中途会刷出大量扔手雷的杂兵，此时敌人的密度更高，也可以用来解锁，只是手雷引爆需要一段时间。

魅影再临 15点/

解锁条件 使用吊灯击杀一名敌人

获得方法 在第12关Y之岛第二阶段的室内场景，在墙边有几根会发亮的绳索，攻击它让吊灯砸到下方的敌人能造成重创。

放下屠刀 15点/

解锁条件 折损一把长柄刀

获得方法 在第6关唐人街第二阶段的室内场景能捡到长柄刀，不断砍杀直至折断即可。

文 生于十月内啥 编 果汁 美编 咕噜

相似相“容”

《生化危机》系列主要角色脸部模特介绍

主打电影化的“《生化危机》系列”除了各式各样的影视化镜头和致敬经典影片的各种桥段之外，“真实感”也是这个系列的标准元素之一。随着游戏科技的进步，一些已经在影视工业运用娴熟的技术也应用到了游戏之中，“面部扫描”就成了游戏追求真实感的一个重要途径。该技术既能帮技术人员省下建模工作的一部分力气，也让游戏在剧情演出方面的表现更具代入感。本文旨在介绍和“《生化危机》系列”息息相关的脸部模特和真人演员，帮助大家从全新的角度来了解《生化危机》的发展史。

经费不够 真人来凑

每当三上真司回忆起拍摄初代《生化危机》FMV的时候，都会发出“如果成本和时间允许的话，绝不会这么仓促”这样的感慨。由于《生化》初代在开发时期并不受Capcom高层重视，制作经费也不足以支持制作组像同行Square那样，产出一整套全CG制作的FMV。制作组只能根据角色画师大石勲的设计稿为蓝本，从在日本留学、工作的外籍人士中寻找与人物设计稿外形相似的演员，以拍摄由真人演员演绎的游戏开场与结尾画面。这些演员的来历也可谓是五花八门，由于相关资料严重匮乏，加之一些演员使用了化名或昵称，现如今能够完全确认身份的演员数量不多，下面就让我们来看看这些卖力演出的真人演员们。

注：FMV，即为Full-Motion Video，全动态影像。即游戏的片头、过场和片尾的动态画面。

Charlie Kraslavsky

饰演：Chris Redfield

出生日期：1968年8月14日

出生地：日本东京

Charlie是一名在日本出生并成长的演员，在国际学校就读的他在毕业后选择回到日本发展，在很多影视剧里扮演了配角。在《生化》初代的FMV中，Charlie扮演的Chris以颇为严肃的表情出场。角色亮相的镜头中，叼着香烟吞云吐雾的Chris则更是以独一无二的不羁的造型给人留下了深刻的印象。起初三上真司等制作组成员还想让Chris这个角色长满胡须，Charlie也顺势在试戏的期间蓄起了胡子，然而最终这个胡须版Chris并没有被采用。

从2011年起已经逐渐脱离了演艺事业的Charlie目前就职于好莱坞附近的Spaghettini & the Dave Koz Lounge餐馆。

▲ Chris皱起眉头发现事情并不简单。

注：本文只选择了部分资料相对更为完全的主要人物，如有遗漏还请见谅。

Gregory Smith

饰演：Barry Burton
出生日期：？？？
出生地：澳大利亚南瓦加

Gregory 并不是一名演员，当年他正以外派教师的身份在东京进行为期一年的交换教学工作。在六本木闲逛的他被制作组的“星探”拦下，便阴差阳错地参加了《生化》初代 FMV 的拍摄工作。虽然进行了前期的试戏与上妆，但真正的拍摄时间只有两天，分别用于拍摄游戏的结尾和开场。拍摄第二天，全体工作人员在东京多摩川附近长满齐腰深杂草的干涸河道中，拍摄了主角一行被怪物地狱犬追逐的桥段。扮演 Barry 的 Gregory 发现自己的道具枪在发射了两三发之后就哑火了，让他好不懊恼。当时制作组甚至没有告诉演员们游戏的名字，Gregory 在交换教学工作结束返回澳大利亚之后，在当地被一些玩家认出了自己是扮演 Barry 的人，才知道这款游戏叫做《生化危机》。Gregory 之后就没有扮演过其他角色，现在是澳大利亚当地一所学校的校长。

▲ Gregory 自己有三个女儿，这张照片则是特地摄制的道具。

Inezh 和 Linda

遗憾的是，扮演 Jill Valentine 的 Inezh 和 扮 演 Rebecca Chambers 的 Linda 目前还没有发现关于她们的详细资料，只能从一些零星的幕后采访中挖掘出一些花絮。Inezh 当时还是一名高中生，并没有演艺经历的她也是因为外形过关才被选择来扮演设定年龄比她大了六七岁的 Jill。在多摩川拍摄《生化》初代的开场剧情期间，Inezh 甚至因为无休止的蚊虫叮咬而情绪崩溃，哭闹着要回家。而扮演 Rebecca 的 Linda 则正相反，面相远超 18 岁的她在努力演绎初出茅庐的少女 Rebecca。

▲少女扮演女青年，女青年扮演少女的尴尬选角局面。

诸如此类的花絮也再次暴露了《生化》初代制作组在这次选角工作中的问题与无奈，大量非专业演员的加入也限制了演出效果，不过全真人演绎的剧情过场还是给玩家留下了深刻印象。但之后随着 CG 和即时演算技术日新月异的发展，“《生化》系列”便不再使用真人影像作为叙事手段。直到 20 多年后的《生化危机 3 重制版》，才重新使用了真人演员演绎的游戏开场来向初代致敬。

Eric Pirius

饰演：Albert Wesker
出生日期：？？？
出生地：？？？

关于 Eric 的信息并不多，曾在纽约的 Vassar College 求学的他是如何被选中的也不得而知。现在的 Eric 居住在明尼阿波利斯，在一家银行上班，偶尔还会承接一些配音工作。需要注意的是，游戏中 Wesker 的声音并非来自 Eric，他只是扮演 Wesker 的演员，而 Wesker 的配音则由其他的配音演员来完成。不得不说当年那个染成金发戴上墨镜的 Eric，也确实演出了一种冷酷而干练的感觉。

▲试妆的 Eric，颇有特警部队队长的感觉。

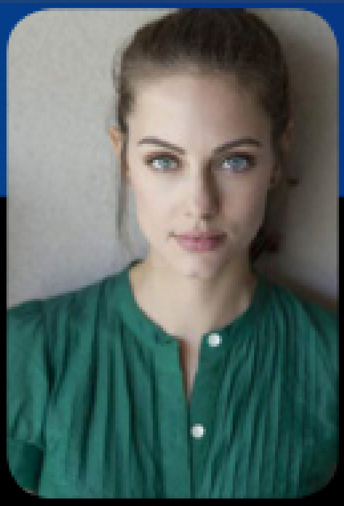
真人脸模初露头角

由于机能限制等一些原因，“《生化》系列”角色建模的脸一直处于“马赛克”状态，只有在 CG 制作的过场 FMV 中才能展现出精细度。

到了 DC 版《代号维罗妮卡》的时候，由于绘图技术和模型多边形数量的提升，角色的脸部才达到了在游戏中能被“看清”的水平。值得一提的是 Claire Redfield 这个角色，相对于同社开发的《鬼武者》高调宣布选择演艺明星金城武作为主角明智左马介的脸部模特，Capcom 在制作 Claire 的脸部模型时则采用了“模仿”这一取巧的办法。根据资料显示，Claire 在《生化 2》的 CG 造型模仿了好莱坞明星 Neve Campbell（代表作《惊声尖叫》等）的外貌，而在《代号维罗妮卡》里的 Claire 则又模仿了另外一位好莱坞女星 Liv Tyler 的脸。也许 Capcom 意识到了这种擦边球式的行为迟早会被维权意识极强的好莱坞众片商发现，于是从《生化危机 重制版》开始，“《生化》系列”终于正式使用真人模特来为游戏内的角色担任脸模，接下来就让我们来认识下其中的一些主要角色的脸部模特吧。

PDF杂志购买微信：bfc0400

Julia Voth



饰演：Jill Valentine（《生化危机 重制版》《生化危机 安布雷拉历代记》《生化危机5》）
出生日期：1985年5月16日
出生地：加拿大雷吉纳

和在《生化》初代中扮演 Jill 的 Inezh 类似，Julia 在被选为 Jill 的脸模时也是高中生的年纪。由于技术力的提升，Julia 的脸部轮廓被相当还原地收录在游戏中 Jill 的俏脸上，也让 Jill 一跃成为最受欢迎的游戏女主角之一。

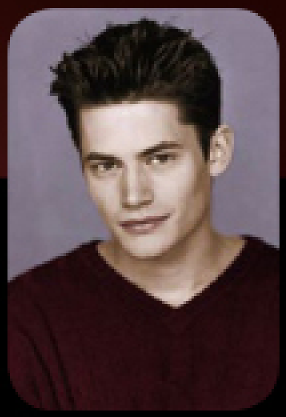
来自加拿大的 Julia 由于自身姣好的面容和火爆的身材在模特界颇有人气，曾为多家杂志和广告商拍摄商业照片和广告。从 2009 年起，Julia 开始涉足演艺圈，先是参与拍摄了电影《女子大乱斗》，后来还在《灵书妙探》《邪恶力量》等美剧中客串。由她参与主演的短片《SERA 计划》由于情节涉及了生化实验与丧尸，而且女主角的名字也是读音极其类似的 Gill，还在国内一度被某些媒体误传为《生化危机 Jill 前传》，让人哭笑不得。

2012 年，当《生化危机 启示录》发售后，玩家们突然发现游戏中 Jill 的脸发生了变化，无论从脸型还是五官上看都已经和 Julia 大相径庭。而一些自媒体在联系 Julia 之后发现，她本人也不知道发生了什么。然而她还是很有风度地表示如果 Capcom 有意，自己也很乐意继续合作下去。

2016 年，Julia 为了回应世界各地热情的粉丝们，自己筹备了一次 Jill Valentine 的 Cosplay 拍摄，并将成片发布到自己的 Ins 和脸书账号上。原本就如假包换的脸庞搭配还原度极高的服装道具，让见者无不大呼 Jill 现世。不仅很多游戏媒体都将这次的照片用作当期的封面，就连《生化危机 启示录》的编剧之一佐藤大都在自己的脸书账号上对这组 Cosplay 照片毫不吝惜赞美之词。就在两年后的 2018 年，Julia 在自己的社交网站账号宣布自己已经与职业为电影制片人的 David Zonshine 步入了婚姻殿堂，也获得了大量粉丝的庆贺与祝福。

▲可以说是收获无数粉丝的 Jill 姐姐本人了。

Christian Duerre



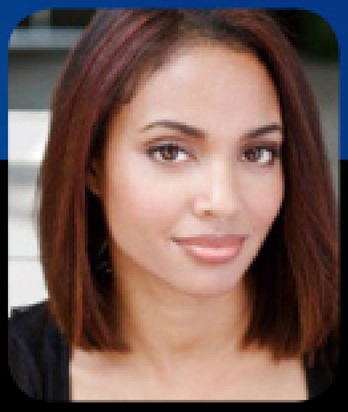
饰演：Leon Scott Kennedy（《生化危机4》《生化危机 暗黑历代记》《生化危机 浣熊市行动》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

很少有人能够像《生化危机 4》的 Leon 一样，在驾驭分头发型的时候还能完美体现颜值。而让 Leon 能够做到发型颜值两不误的主要原因就是他的脸模 Christian Duerre。有关帅哥 Christian 的资料并不多，只知道他来自德国，和 Jill 的脸模 Julia Voth 一样都是模特出身，为 Calvin Klein 等品牌拍摄过许多商业大片及广告。

从《暗黑历代记》和《浣熊市行动》可以看出 Capcom 对 Leon 的脸部进行了微调让其更符合游戏中的时间与环境设定，但仍然没有脱离 Christian 的基础。只有在之后的《生化危机 恶化》《生化危机 诅咒》和《生化危机 6》中，可以从游戏模型和职员表中明显看出 Leon 的脸模发生了变化，由于新脸模的颜值争议性颇高，这里也就不再放出来了。

▲分头夹克男特工，总统女儿也心动。

Michelle Van Der Water



饰演：Sheva Alomar（《生化危机5》）
出生日期：1978年
出生地：南非开普敦

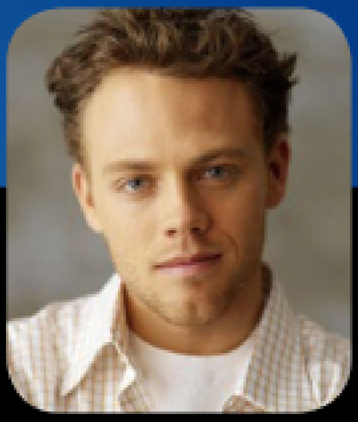
有着荷兰、印度、南非血统的 Michelle 在出生之后，父母就带着她移居澳大利亚。她在悉尼附近的一个小城长大，并在大学毕业后拿到了新媒体图形设计专业的创意艺术学士学位。毕业后从事模特事业的 Michelle 同时也接受了表演班的训练，而这也让她意识到了自己对表演艺术的热爱。在移居美国洛杉矶后，她依然没有停止表演训练的课程，顺便还学习了包括舞蹈、武术、少林功夫在内的各项技能，并最终在 2000 年正式进入演艺圈。

2006 年，Michelle 参演了由 Tom Hardy 和 Tony Todd 主演的电影《牛头怪物》，随后还在《灵书妙探》《海军犯罪调查处 洛杉矶》等美剧中客串。扮演《生化 5》女主角 Sheva 的工作也是由经纪人介绍的，Michelle 来到现场进行了长达一小时的多角度拍摄，但当时由于保密协议的缘故，她并不知道游戏的名字。在游戏发售后，并不擅长玩游戏的 Michelle 却很喜欢游戏中的美术效果，相信这也和她在大学学习的相关专业引起了某种共鸣。

现在的 Michelle 仍活跃在好莱坞，刚刚在去年摄制完成的电影《我们是爱人》也进入了后期制作阶段，即将在不久后面世。

▲ Sheva 还肩负着拯救游戏种族歧视传闻的隐藏任务。

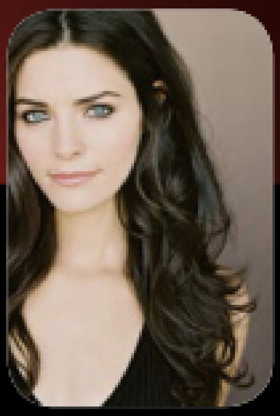
Allan Groves



饰演：Ricardo Irving（《生化危机5》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

多才多艺的 Allan 是一名演员、编剧，常年混迹于好莱坞的他从 1996 年就开始了自己的演艺生涯，在多部美剧和电影中客串。在《生化 5》中，他同时担任了反派角色 Ricardo Irving 的脸模、配音和动作捕捉工作，将一名毫无良心，唯利是图的武器商人演绎得活灵活现。

Nina Fehren



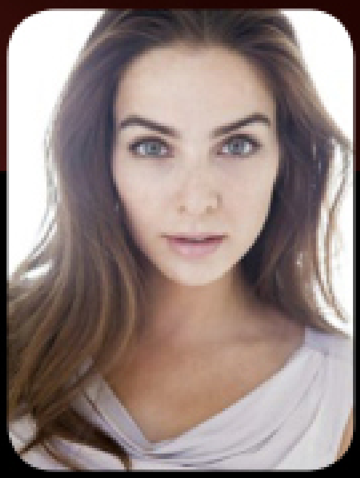
饰演：Excella Gionne（《生化危机5》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

能够说一口流利德语和西班牙语的 Nina 虽然也是模特出身，但投身于演艺事业已经有十几年的时间了，她还在参演的最新一部电视剧《莱特一家》中同时担任编剧一职。在《生化 5》中，Nina 担任迷恋大反派 Wesker 的女社长 Excella 的脸模、配音及动作捕捉工作。虽然 Excella 的演出很精彩，但她的形象与 Nina 仍有一些差异，可能是 Capcom 在开发过程中又对 Nina 的脸部数据进行调整所致。

老人不香新人香

当“《生化》系列”开始使用脸部模特来为角色们的脸部增光添彩之后，几位传统的主角都经历了从帅哥美女“衰变”为路人男女的悲惨历程。反观一些仅在一两部作品中出现的新主角和配角们，他们的脸模依然保持着较高的颜值，并通过角色本身的剧情演出给玩家们留下了深刻印象，下面就是几位《生化》新人脸模的一些介绍。

Brittany Moser



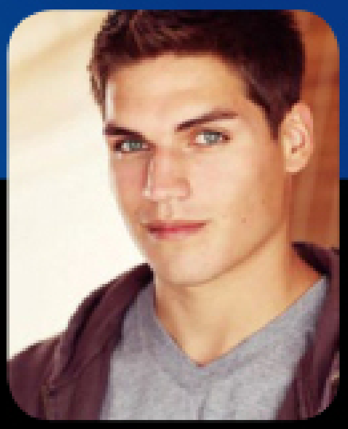
饰演：Manuela Hidalgo（《生化危机 暗黑历代记》）
出生日期：1988年8月3日
出生地：美国芝加哥

从小就喜爱芭蕾舞的混血美人 Brittany 有着德国、爱尔兰、挪威、印第安和英国血统，成年后来到洛杉矶做了一名模特，175 厘米的高挑身材让她相当受欢迎，与位于美国、法国和新西兰的三家不同的模特公司签约。平时除了受聘出席一些商业活动公演外，也承接平面模特的工作邀约。Manuela 这个角色则是 Brittany 第一次涉足游戏界之后扮演的角色，拥有湛蓝双眸的 Manuela 甫一出场便惊为天人，成为《暗黑历代记》中给人印象最深的新人角色。当然 Capcom 还是根据角色设定对 Manuela 进行了调整，作为角色脸模的 Brittany 肤色是白色，Manuela 则被改成了亚麻色皮肤。

现在 Brittany 生活在洛杉矶，依旧以模特为主业，没有继续涉足游戏界。

▲南美少女 Manuela 是 Brittany 目前唯一一次担任脸模的角色。

Adam Crosman



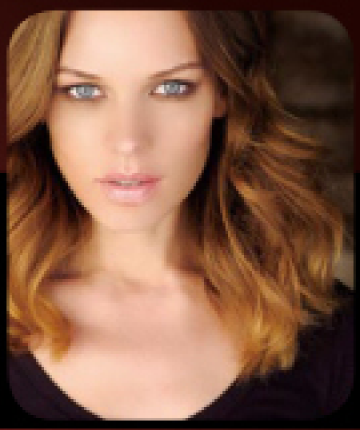
饰演：Piers Nivans（《生化危机6》）
出生日期：1987年11月30日
出生地：？？？

居住在美国加利福尼亚州的 Adam 是一名模特和演员，爱好是运动与健身。在被选中作为 Piers 的脸模之前，Adam 从事的更多是平面模特事业。他虽然是“《生化危机》系列”的爱好者，但在脸模的面部捕捉时，他并不知道自己是在为《生化危机 6》这个项目工作，只知道自己的公司与 Capcom 有联系，一切直到游戏发售后才真相大白。

《生化危机 6》的 Piers 是 Adam 唯一也是最后一次进行演艺事业，之后他与同是演员的妻子一起淡出了业界，转行瑜伽和服装业，并且开创了一个自主设计生产的运动服品牌。

▲不苟言笑的 Piers，一度被认为是长官 Chris 的接班人。

Natasha Alam



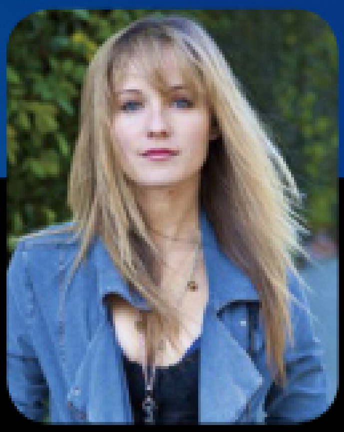
饰演：Helena Harper（《生化危机6》）
出生日期：1983年3月10日
出生地：乌兹别克斯坦塔什干

在结束了航空工业大学的学业之后，Natasha 前往莫斯科寻求新的发展，在这里她加入了“红星”模特公司。几年之后，她被意大利模特机构 IMM 选中，前往欧洲地区为 Gucci、Christian Dior 等著名时尚品牌担任模特。1996 年，她与伊朗国王之孙 Amir Ebrahim Pahlavi Alam 相识，两人于 1998 年完婚并前往英国伦敦生活。在伦敦接触了表演学习之后，2001 年夫妇二人又前往美国洛杉矶，在这里 Natasha 学习了更多关于表演、歌唱的知识，并在 2002 年首次出演了电视剧《快车道》。之后 Natasha 的星途愈发顺利，但这也导致她遭受到伊朗王室亲戚们的反对，在演绎前途与王室生活之间，Natasha 毅然选择了前者，这也导致她与丈夫的婚姻在 2005 年走到了尽头。

重获“自由”的 Natasha 客串出演了《真爱如血》《犯罪现场调查》《整容室》等著名美剧，小有名气的她又加入了 Just Cause 这家与游戏界合作密切的制作公司，这也让她获得了出演《生化危机 6》中 Helena Harper 的机会，从最终效果来看，Helena 英勇干练的形象也在 Natasha 的演绎下得到了令人满意的演出效果。

▲ Natasha 的面容很好地衬托出了 Helena 干练的形象。

Sara Fletcher



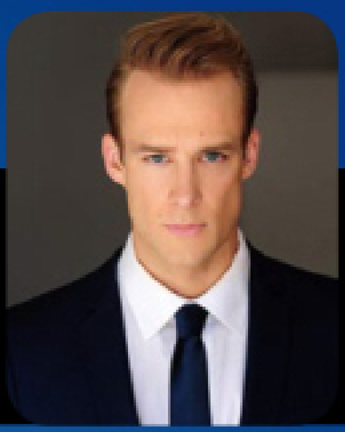
饰演：Sherry Birkin（《生化危机6》）
出生日期：1983年1月13日
出生地：美国俄亥俄州

毕业于印第安纳大学的 Sara 拥有戏剧学学士学位和舞蹈学的副科学位，还在洛杉矶皮尔斯学院获得了手语翻译的第二学位。之后 Sara 很自然地踏入了她喜爱的影视界，在 2009 年首次出演了剧集《秘密女友》，随后还客串了《海军罪案调查处》《黑暗之屋》等剧集和电影。除了表演事业之外，Sara 还担任了《Mom Tested》等剧集的制片人。

在《生化危机 6》中，受雇于 Just Cause 的 Sara 担任了 Sherry Birkin 的脸模，同时也兼任了 Sherry 的动作捕捉。然而 Capcom 似乎对游戏中 Sherry 的脸庞进行了微调，大家可以对比 Sara 本人和 Sherry 之间在容貌上的微妙差异。

▲因为病毒的副作用导致 Sherry 的脸庞显得要更年轻。

Bradley Dodds



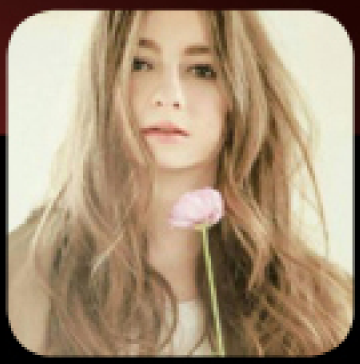
饰演：Jake Muller（《生化危机6》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

在担任 Jake 的脸模之前，Bradley 就已经在好莱坞摸爬滚打多年了。曾经参演过包括《真爱如血》《无耻之徒》《破产女孩》在内的多部影视作品。此外在《超级英雄医院》这部剧集中，一些高难度的动作镜头都是由他本人亲自完成。

除了担任游戏中 Jake 的脸模之外，Bradley 还在英国播出的《生化危机 6》真人广告片中扮演了 Jake。

▲ Jake 脸上的疤痕暗示了他残酷的命运。

Savannah Daniels



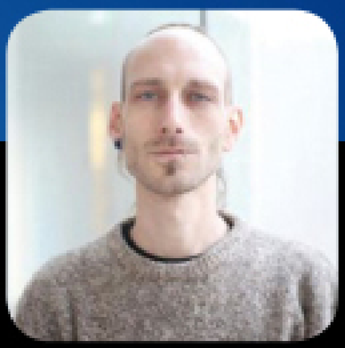
饰演：Mia Winters（《生化危机7》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

Mia Winters 这个角色已经不是 Savannah 第一次接触游戏业界的工作了，在《潜龙谍影 V》的两部作品中，她就担任了 Paz 的动作捕捉。由于游戏设定的原因，《生化 7》的 Mia 人物形象要比现实中的她阴暗很多，Savannah 本人则是一个非常阳光开朗的女孩。

之后 Savannah 并没有结束自己与游戏业界的缘分，她还参与了《死亡搁浅》的制作，担任 3D 扫描模特的工作。

▲游戏中的 Mia 被描绘成拥有阴暗秘密的角色。

Baptiste Parisi



饰演：Lucas Baker（《生化危机7》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

爱好纹身与穿刺的 Parisi 是法国人，令人意外的是他的主业其实是一名英语外教，甚至持有剑桥大学的英语授课资质证明。他现在在日本的 DMM 英会话公司任职。

担任《生化危机 7》Lucas 的脸模是他唯一一次接触游戏业界的工作，虽然配音由其他人完成，但那邪恶的神经质笑容显然更能给玩家留下深刻印象。

▶ Lucas 喊你回家吃“年夜饭”。

Ananda Jacobs

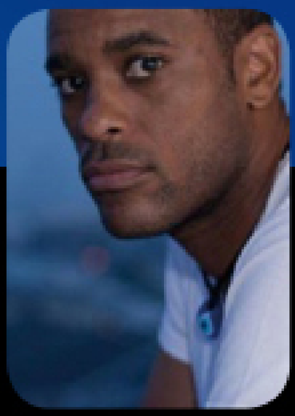
饰演：Zoe Baker（《生化危机7》）
出生日期：1983年3月12日
出生地：美国加利福尼亚州洛杉矶

以心理学与音乐学双学位从南加州大学毕业的 Ananda 可谓是“文武双全”，毕业之后她还为摇滚乐队编写了很多曲子，还创作了许多电子音乐。2006 年，她拒绝了加州大学洛杉矶分校的认知神经科学博士的录取通知书，转而前往日本东京继续追寻自己的演艺之梦。在日清杯面、麒麟果汁酒、麦当劳、丰田和索尼的广告中都可以看到她的身影。

《生化危机 7》的 Zoe 是 Ananda 第一次接触游戏业界的工作，作为反派 Baker 家中唯一一个帮助主角的女配角，Zoe 和 Ananda 自身的气质也相当吻合。之后 Ananda 还参加了《皇牌空战 7》《铁拳 7》《潜龙谍影 生存》等游戏的配音工作。现在的 Ananda 将工作重点回归到了音乐创作上，在自己家中的工作室编写各种曲目。

▲ Zoe 的发型与发色都和 Ananda 本人有明显差异。

Patrick Levar



饰演：Marvin Branagh（《生化危机2 重制版》《生化危机3 重制版》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

Patrick 是一名旅居日本东京的音乐制作人。2017 年，他抱着试一试的心态参加了 Capcom 的一次试镜。在签署了十多页的保密协议后，Patrick 接受了全方位的 3D 拍摄与扫描。然而 Capcom 的工作人员始终没有告诉他最终的结果，他也不知道自己是在为什么项目工作。直到《生化危机 2 重制版》公布影像之后，他才知道自己的脸部数据被用在黑人警官 Marvin 上。

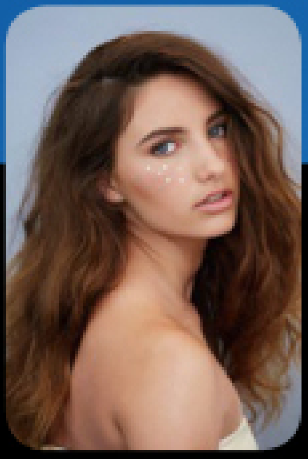
Capcom 也并没有浪费这些数据，在之后公布的《生化危机 3 重制版》，由 Patrick 饰演的 Marvin 再次出现在最终预告片中，弥补了原版缺失的剧情演出。

▲《生化 3 重制版》的 Marvin 是资源再利用的典范。

角色没有真人好看

当面部捕捉技术从最初的石膏倒模发展到面部捕捉点之后，很大程度上解放了建模师的双手，角色建模的表情也因此变得更加生动自然。不过为了更好地契合游戏中的表现，建模师们还是会对已经收集的数据进行微调和美化。然而这个微调过程会不可避免地导致一些不尽人意的违和感。接下来的几位就是被建模师“耽误”的脸模。

Caitlin Mispagel



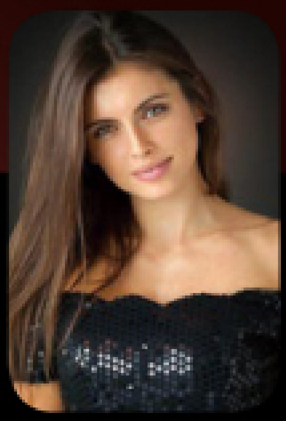
饰演：Claire Redfield（《生化危机 黑暗历代记》《生化危机 浣熊市行动》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

Caitlin 是一位模特，以拍摄平面广告和广告片为主要职业。受雇于 Just Cause 之后，她参加了 Capcom 的试镜，并成功以 Claire 脸模的身份加入制作。她的脸部数据被应用于《生化危机 黑暗历代记》和《生化危机 浣熊市行动》。

由于这两部游戏的开发多多少少都涉及了外包，这就让游戏中 Claire 的形象被分成了三种模样，CG 影片因为模型共享保持了一致，游戏内建模则是两作游戏形象各异。对比 Caitlin 本人的照片，只有 CG 影片模型能大致看出相似之处，游戏内建模则更是大相径庭，完全看不出脸模本人的影子。这种“照骗”式的做法对追求完美的玩家不得不说是一种遗憾。

▲《浣熊市行动》中的 CG 版 Claire。

Amra Silajdzic



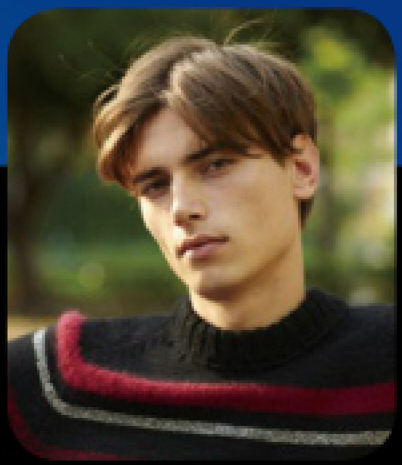
饰演：Jill Valentine（《生化危机 启示录》《生化危机 佣兵3D》《生化危机 浣熊市行动》）
出生日期：1984年10月1日
出生地：波斯尼亚-黑塞哥维那萨拉热窝

模特出身的Amra在涉足游戏界之前就已经在影视界崭露头角了，在客串了《犯罪现场调查：纽约》后，还主演了电影《哥特女刺客》。几乎是同时，Amra也被选中成为Jill Valentine的新一任脸模，虽然不知道Capcom究竟为何更换脸模，但似乎也是一个不错的选择。然而游戏中Jill的脸部建模不但没有表现出Amra靓丽的一面，反而将其突出的颌骨暴露得更加明显。这个改变也让很多玩家大呼女神陨落。

喜欢足球的玩家们也许很快就能认出来Amra是波黑球星埃丁·哲科的妻子，两人于2014年结婚至今，育有一子一女。

▶可以说是最具争议的一位Jill了。

Eduard Badaluta



饰演：Leon Scott Kennedy（《生化危机2 重制版》）
出生日期：1996年7月31日
出生地：罗马尼亚

和Leon的第一个脸模Christian Duerre一样，Eduard也是一名专业模特。他极具青春气息的年轻脸庞很适合演绎初出茅庐的菜鸟警察Leon，不得不说只有颜值颇高的男模们才能驾驭这个角色的分头发型。然而号称采用照片级扫描技术的RE引擎在表现人物时反而会让人物的面部特征过于凸显，原本在Eduard下颏一道若隐若现的美人沟在Leon脸上就变成了让人忍不住去注视的“屁股下巴”。好在总体上Leon的颜值还是超过水平线的，搭配上帅气的警服颇有“小鲜肉”的感觉。

在被日本的Donna模特公司举荐给Capcom之前，Eduard已经是一名经验丰富的模特，除了时装周的走台活动外，也为ZARA、Burberry等品牌服装担任过平面模特。

▶Eduard的脸庞帮Capcom制作出了最稚嫩的Leon。

Elaine Hendrix

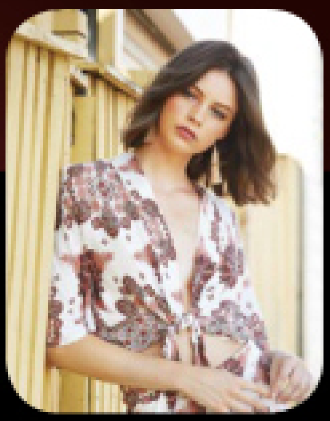
饰演：Alex Wesker（《生化危机 启示录2》）
出生日期：1970年12月28日
出生地：美国田纳西州橡树岭

演员、歌手、编剧……对于身为演艺界多面手的Elaine来说，为游戏担任脸模反而是一种全新体验。在为Alex Wesker提供脸部数据之后，热爱动物保护事业的Elaine也提出了一个颇为个性的要求，只要她的角色在游戏中没有“杀害动物”的行为，Capcom就可以一直将她的形象使用下去。作为一个从幕后到台前的神秘角色，Alex Wesker搭配Elaine的脸庞成功地树立了一个女性精英的形象。可惜的是游戏内Alex的建模并没有完美体现Elaine精致的面容，反而是呈现出一种垂垂老矣的疲惫之态。

Elaine对于粉丝们也是相当的亲切，除了经常与他们在社交媒体上互动之外，她还自己举办了Alex Wesker的同人绘画比赛，并将她本人签名的游戏作为获胜者的奖励。

■游戏中的Alex没亮相多久就变成了怪物。

Jordan Mcewen



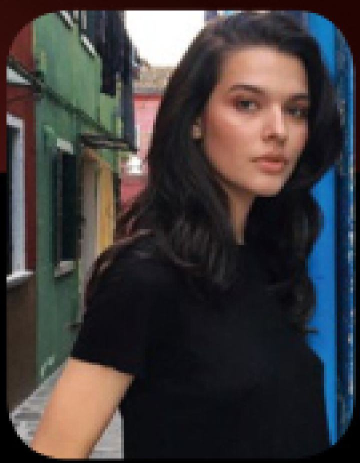
饰演：Claire Redfield（《生化危机2 重制版》）
出生日期：2000年11月4日
出生地：加拿大多伦多

Jordan同样是一名模特，对于各式各样的妆容都能驾驭自如。《生化危机2 重制版》是Jordan首次接触游戏制作领域。然而Jordan本人身高接近180厘米，与Claire的身高设定比较多了十厘米。所以Capcom只采集了Jordan的脸部数据，身体数据则由担任动作捕捉的演员采集。RE引擎在表现人物面部表情时容易夸张，而Claire在游戏中恰巧又有激烈情绪的表现，于是Claire在过场动画中需要进行表情管理的场面可谓数不胜数。

令人疑惑的是Jordan的名字并没有被收录在游戏结尾的职员表中，似乎她所属的模特公司并不想让她广为人知。不过就在游戏发售前夕，Jordan在自己的社交媒体网站上主动披露了自己曾在2016年前往日本大阪进行数据采集的经历。这一举动也让Jordan从幕后走到台前，并增加了大量的粉丝。

▲即将在未来独当一面的女英雄。

Sasha Zotova



饰演：Jill Valentine（《生化危机3 重制版》《生化危机 抵抗》）
出生日期：1995年8月3日
出生地：俄罗斯

《生化危机 3 重制版》突然公布后，关于 Jill 新脸模的讨论就开始此起彼伏了。玩家们一度认为这个脸模是罗马尼亚籍女模特 Marie Damian，不过很快就被 Marie 否认。这时，一位来自俄罗斯的女模特 Sasha Zotova 在自己的社交媒体上和粉丝互动时承认，自己就是 Jill 的新脸模。Sasha 线条分明的脸庞与 Jill 的女英雄设定意外地适配，但由于镜头角度等因素，一些剧情片段中 Jill 脸部与 Sasha 的相似度却时高时低。此外由于 Sasha 本人的身高已经达到了 181 厘米，所以 Capcom 也只提取了她的脸部数据。

▲眉宇间散发着英气的 Jill。

Sasha 后来还直播了自己游玩《生化危机 3 重制版》的实况，在遇到一些 Jill 被“残虐”的画面时，她似乎并不适应，不过她本人对于玩家自制 MOD 反而持开放态度。

Benson Mokhtar

饰演：Carlos Oliveira（《生化危机3 重制版》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

似乎使用男女模特已经成为了“《生化危机》系列”主角脸模的传统，Carlos 的新脸模也是一位模特，他就是来自阿尔及利亚的 Benson Mokhtar。相对于其他几位新脸模，Benson 对于保密协议似乎更加在意，虽然已经有人通过在欧洲偷跑的游戏提前认出了他，但 Benson 本人还是在游戏发售的 4 月 3 日才终于承认自己就是 Carlos 的新脸模。

Carlos 的造型较于原版有了很大的变化，起初有很多玩家难以接受那一头卷发和满脸胡茬，然而这次 Carlos 的性格设定也进行了调整，搭配 Benson 一脸坚毅的造型反而让玩家们慢慢接受了这个全新版本的 Carlos。Benson 的人气也在游戏发售后激增，后来他本人也在视频网站进行了游戏的实况直播。

▲身穿被称为“经典发型”隐藏服装的 Carlos。

广告片与客串

除了一些模特出身的脸模之外，还有一些人也让自己的脸庞，通过广告片或客串的方式加入了“《生化危机》系列”的世界。接下来要介绍的就是其中比较让人印象深刻的几位。

Adrienne Frantz

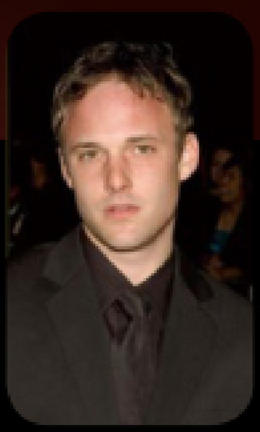
饰演：Claire Redfield（《生化危机2》广告片）
出生日期：1978年6月7日
出生地：美国密歇根州克雷门斯山

在乔治·罗梅罗拍摄的《生化危机 2》广告片中，扮演女主角 Claire 的是美国演员 Adrienne Frantz。Adrienne 在《生化 2》广告片中展现了一个不大一样的 Claire，初登场就拿枪瞄准了对面的 Leon，接着还扔给了他一把武器，“人狠话不多”似乎更能形容她在广告片中的表现。

20 世纪 90 年代 Adrienne 就开始在 CBS 电视台的日播剧中崭露头角，并在 2001 年的艾美奖典礼上荣获了“最佳年轻女演员”奖项。Adrienne 还是一名出色的歌手，在《勇士与美人》等剧集中演唱了多首歌曲。多才多艺的她甚至还参加过喜剧脱口秀节目。

▲广告片中由 Adrienne 扮演的 Claire。

Brad Renfro



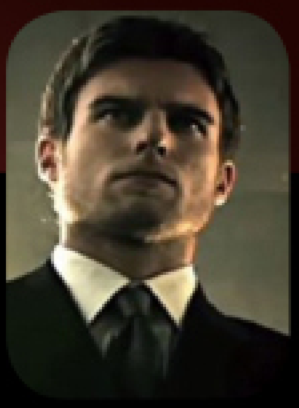
饰演：Leon Scott Kennedy（《生化危机2》广告片）
出生日期：1982年7月25日
出生地：美国田纳西州诺克斯维尔
逝世日期：2008年1月15日

在原版《生化危机 2》发售前夕，Capcom 特意聘请了丧尸片教父乔治·罗梅罗来为游戏拍摄真人广告片。其中广告片中男主角 Leon 的扮演者就是少年童星 Brad Renfro，他在 1995 年就获得了《好莱坞报道》杂志颁发的童星奖。虽然卷发的造型与游戏的 Leon 有些差异，但 Brad 还是在短短的广告片中出色演绎了初出茅庐的 Leon，恐怖的氛围与紧张的表情让观众仿佛身临其境。可就在游戏发售的 1998 年，Brad 就因为持有毒品被逮捕。

之后 Brad 仍然在影视界摸爬滚打，出演了很多电影和电视剧，但他一直没能摆脱毒品的阴霾。终于在 2008 年 1 月，Brad 因为吸食过量的海洛因在自己的公寓中去世，享年 26 岁，让人不禁扼腕叹息。

▶刊有真人版广告片 Leon 的游戏海报。

Will Lupardus



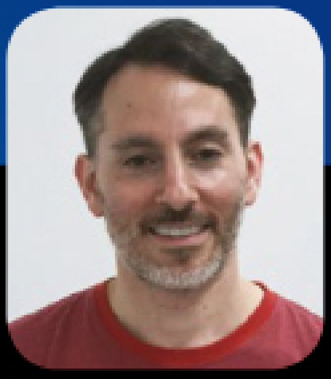
饰演：Chris Redfield（《生化危机5》广告片）
出生日期：？？？
出生地：？？？

《生化危机 2》真人广告片之后，Capcom 也在《生化危机 4》拍摄过真人出演的广告片，但广告中的出场角色只是普通的玩家。直到《生化危机 5》发售前夕，Capcom 才又拍摄了一系列关于游戏的广告片用于宣传。这次的广告片并没有展示游戏中的太多场景，而是更多地展现男主角 Chris 等人在游戏剧情之后的情况。“无法忘却的恐怖”这个标题也很好地表明了这一点。

男主角 Chris 由男演员 Will Lupardus 饰演，广告片中的 Chris 在执行任务归来后，患上了“创伤后应激障碍”。他时刻会回想起自己在《生化危机 5》中的经历，甚至会出现可怕的幻觉。广告片试图从主角们的心理状态表现游戏的恐怖，然而游戏究竟“恐怖”与否，还是一个见仁见智的问题了。

▶前一秒还在甜蜜的约会即将演变成噩梦。

Peter Fabiano



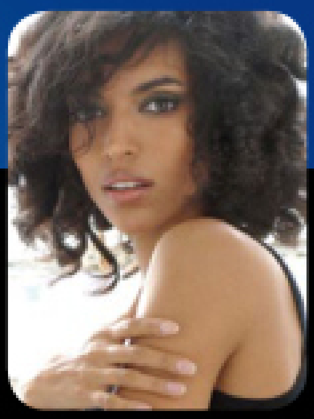
饰演：Peter Walken（《生化危机7》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

Peter Fabiano 从小就是“《生化危机》系列”的狂热粉丝，这也是他来到日本最终加入 Capcom 的重要原因之一。可谓是励志典型的 Peter 首次参与“《生化》系列”的工作是担任《生化危机 启示录》本地化工作的监督。在《生化危机 7》中，他甚至亲自出马，担任了配角“下水道鳄鱼”三人组中的 Peter Walken 的脸模。那个时候很多玩家并不知道命运悲惨的 Peter 竟然就是一名 Capcom 的员工。

之后 Peter 还在《生化 2》和《生化 3》的重制版中担任了制作人一职，在未来的系列作品中是否还会有他客串的身影，大家也可以期待一下。

▶不知大难临头还在救人的 Peter。

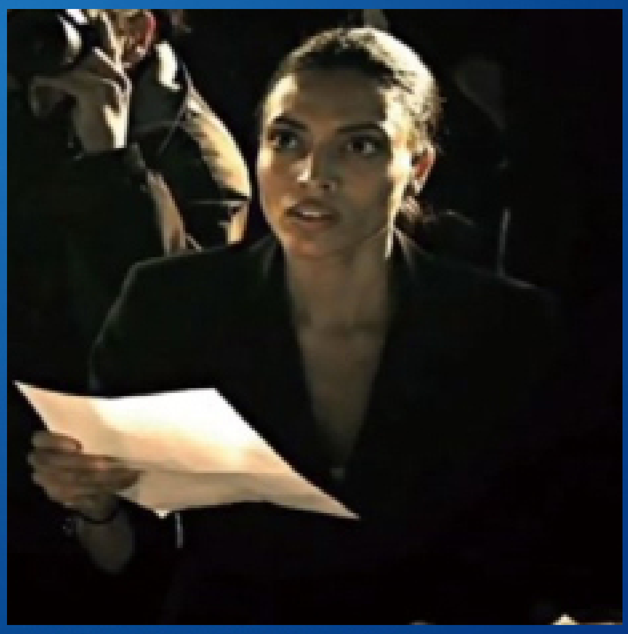
Naja Hill



饰演：Sheva Alomar（《生化危机5》广告片）
出生日期：？？？
出生地：？？？

在《生化危机 5》真人广告片中，扮演女主角 Sheva 的是 Naja Hill。虽然 Naja 也在《整容室》《犯罪现场调查：迈阿密》等美剧中有过客串，但 Naja 本人的主业还是记者和编剧，曾经在各大电视台主持过节目。

在广告片中 Naja 扮演的 Sheva 更多地是在安慰心里受创的 Chris，对 Chris 的关切之情也溢于言表。Naja 之后还致力于帮助人们通过自然和健身的方式来调养身体，在《心与灵》杂志上还开设了属于她自己的专栏，来讲授相关的健身知识。



▲被 Chris 的反应惊呆了的 Sheva。

平林良章

饰演：丧尸（《生化危机2 重制版》《生化危机3 重制版》《生化危机 抵抗》）
出生日期：？？？
出生地：？？？

平林良章也是“《生化危机》系列”的老员工了，在 2002 年的《生化危机 重制版》中，平林的职位是动作捕捉工程师。之后他就默默地从技术岗转到了编剧岗，担任了《生化危机 5》的编剧之一。随着《生化危机 5》的大卖，平林良章也继续升迁，在《生化危机 6》中跻身制作人。

面对众多粉丝重制经典作品《生化 2》的呼声，平林也做出了令人满意的反应。他首先主导了《生化危机 重制版》和《生化危机 0》移植新世代主机的项目，让这两部因为登陆平台限制了销量的作品分别再次突破了百万销量。接着在 2015 年 8 月，在象征性地询问了玩家们关于《生化 2》重制版的想法之后，他趁热打铁地公布了《生化 2》即将重制的消息。在游戏于 2019 年正式发售后，玩家在游戏中多次看到一个亚裔面孔的丧尸，而据平林本人在一次访谈中承认，这个丧尸就是采用了他的脸部模型。当然平林也没有浪费自己的面部数据，在随后的《生化 3》重制版和《生化危机 抵抗》中，玩家仍然能看到他蹒跚的身影在游戏中出没。

▲《生化危机 抵抗》中的黄金皮肤平林良章丧尸。

与《生化危机 2 重制版》仅时隔一年，3 代重制版便正式发售，玩家们也得以重返浣熊市，体验紧张刺激的最终逃脱。虽然本作的流程不长，但高难度下道具和怪物配置的改变，以及大量的内置挑战也足以研究上一阵。下面就奉上全方位的详尽攻略。

文 苍穹 美编 Juxi

PC PS4 XOne

生化危机 3 重制版		Capcom	
BIOHAZARD RE:3		动作冒险	中文版
2020 年 4 月 3 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 468 港币（与《生化危机 抵抗》同捆）			

系统详解

操作一览

本作设计了 3 种操作类型，具体参看下表。相比《RE:2》区别在于取消了次要武器、增加了闪避 / 肩撞动作。后文提及具体的按键操作时，以 PS4 版操作 C 型为准。

XOne按键	PS4按键	操作A型	操作B型	操作C型
左摇杆	左摇杆	角色移动	角色移动	角色移动
LS	L3	奔跑	（配合左摇杆↓）快速转向	（配合左摇杆↓）快速转向
右摇杆	右摇杆	视角移动	视角移动	视角移动
RS	R3	重置视角	重置视角	重置视角
方向键	方向键	变更武器	变更武器	变更武器
LB	L1	切换弹药	切换弹药	切换弹药
LT	L2	瞄准武器	瞄准武器	瞄准武器
RB	R1	（吉儿）闪避/（卡洛斯）肩撞	（吉儿）闪避/（卡洛斯）肩撞	奔跑
RT	R2	攻击	攻击	攻击
Y	△	开启物品栏	开启物品栏	开启物品栏
X	□	装填弹药	装填弹药	装填弹药
B	×	（配合左摇杆↓）快速转向	奔跑	（吉儿）闪避/（卡洛斯）肩撞
A	○	互动动作	互动动作	互动动作
MENU	OPTIONS	暂停菜单	暂停菜单	暂停菜单
VIEW	触摸板	开启地图	开启地图	开启地图

注1：奔跑操作的类型可以在“切换”和“按住”之间选择，推荐设为前者。
注2：控制设置里的“动作指令输入类型”，是指挣脱时的按键操作，可在“重复点击”和“按键”之间选择。

游戏模式

官方所谓的“游戏模式”其实就是难度，初期有辅助、标准、专家 3 种可选，专家模式通关开启恶梦，恶梦模式通关开启地狱。除了种类相比《RE:2》有所增加外，恶梦和地狱模式中部分道具和敌人的配置也会发生变化，值得挑战。各种模式的主要区别参看下表：

游戏模式	主要特点
辅助	· 可使用瞄准辅助
	· 生命值会从危险自动回复至注意状态
	· 敌人的攻击力、防御力降低，且攻击速度变慢
	· 开始游戏时配备CQBR 冲锋枪，在特定位置有弹药补给
	· 组合时会获得更多弹药
	· 初始物品栏多4 格
标准	· 正常游玩模式，既没有辅助模式的各种功能，也没有专家模式的各种限制
	· 在Game Over 时可以选择变更为辅助模式
专家	· 敌人的攻击力、防御力提升
	· 弹药和物品较稀少
	· 组合时获得的弹药较少
恶梦	· 敌人更具攻击性
	· 敌人的攻击力更强大
	· 敌人和物品的配置发生变化
地狱	· 敌人的强度更甚于恶梦模式
	· 打字机和物品箱更为罕见
	· 关闭自动保存功能

注：本作无论何种难度，在打字机处手动存档时都不需要色带，且高难度也不会限制物品栏格数。

通关评价

游戏的通关评价与所用时间和存档次数有关，不同模式 A 级以上评价的时间标准略有差异，而 S 级评价都要求存档不超过 5 次。

游戏模式	C级	B级	A级	S级
辅助	4小时以上	4小时以内	2小时30分以内	2小时30分以内，且存档5次以内
标准	4小时以上	4小时以内	2小时以内	2小时以内，且存档5次以内
专家	4小时以上	4小时以内	1小时45分以内	1小时45分以内，且存档5次以内
恶梦	4小时以上	4小时以内	2小时以内	2小时以内，且存档5次以内
地狱	4小时以上	4小时以内	2小时以内	2小时以内，且存档5次以内

注：本作没有S+评价，使用商店购买的特典物品、武器不会影响S级评价。

画面解说

游戏画面

①瞄准准星：用武器进行瞄准时显示，不同武器的准星图标有所区别。如果角色站定瞄准，手枪 / 冲锋枪 / 马格南的准星会慢慢缩小，当其缩到最小时能提升射击精度和暴击率。开枪或角色进行移动后，准星又会变大。

②互动提示：当附近有可供拾取的道具或可以互动的物体时，就会出现图标提示。部分互动需要长按按键才能完成。

③弹药情况：竖线左侧表示当前枪膛内装填的弹药数，竖线右侧表示物品栏里携带的弹药总数。装备榴弹发射器时，还会显示当前能切换的其他种类弹药。

注：当角色的生命值较低（危险）或处在被寄生状态时，画面会呈现特殊效果。

物品栏画面

①当前流程的主要目标。

②角色当前的生命值情况：以绿（良好）→橙（注意）→红（危险）的波形图表示生命值由多到少。当角色处在被寄生状态时，右侧会出现寄生虫图标。

PDF杂志购买微信：bfc0400

③翻页标签：按 L1/R1 键可在地图、物品栏、文件之间切换。

④物品栏：显示当前携带在身上的装备和道具，部分物品需要占用 2 格。

⑤物品指令：选定具体的物品后，可以执行“使用、检查、组合、装备、卸下、快捷键、丢弃、移除零件”等指令。

⑥快捷槽位：显示当前分配在 4 个方向键上的武器，可以在物品栏中选定武器后自由配置“快捷键”。

注：角色初期的物品栏容量为8格，取得“腰包”后可以扩充容量，每个+2格。

物品箱画面

①物品箱中存放的道具列表：选定且物品栏容量足够的情况下，可执行“取出”操作。右摇杆可控制快速翻页，触摸板用于自动整理或更改排序。

②物品栏中携带的道具：选定后可以存放进物品箱中。在物品箱画面也可执行“组合”指令。

③丢弃提示：当关键物品比如钥匙已经开启过所有能打开的门，或是系统判定已无法使用时，左下角就会出现“垃圾桶”的图标，提示玩家可以丢弃该道具。

注：不同的物品箱之间相互连通，已存放的道具可以从任意物品箱处取出，故玩家也惯称其为“次元箱”。

地图画面

①当前流程的主要目标。

②翻页标签：按 L1/R1 键可在地图、物品栏、文件之间切换。

③区域标签：按 L2/R2 键可在不同区域切换，按↑ / ↓键可在不同楼层切换。

④当前显示的地图详情：蓝色的表示已完成搜索，该区域已经没有可供拾取的道具（文件和查理玩偶不算在内）；红色的表示未完成搜索，该区域还有玩家尚未拾取的道具。靠近道具即使不拾起，地图上也会记录下该道具的情报。尚未调查的门以白色显示，通行过的门以蓝色显示，无法打开的门以红色显示，门上还会标注提示。

注：通常情况下，地图只会显示玩家到达过的区域。如果取得特定区域的地图，则能显示整个区域以及地点名称。

道具系统

物资组合

部分道具之间可以进行组合，除了选择道具使用“组合”指令外，直接按□键拖动光标也可以快速执行。不同难度模式下，组合而成的弹药数量会有所差异，具体请参看下表。

组合方式	生成（辅助）	生成（标准）	生成（专家）	生成（恶梦）	生成（地狱）
绿草+绿草	混合药草（绿+绿），可回复适量生命值				
绿草+绿草+绿草	混合药草（绿+绿+绿），可回复全部生命值				
绿草+红草	混合药草（绿+红），可回复全部生命值				
火药+火药	手枪弹药30	手枪弹药15	手枪弹药10	手枪弹药10	手枪弹药7
火药+高级火药	散弹枪弹药10	散弹枪弹药6	散弹枪弹药4	散弹枪弹药4	散弹枪弹药3
高级火药+高级火药	马格南弹药4	马格南弹药4	马格南弹药3	马格南弹药3	马格南弹药2
炸药A+炸药A	爆破弹3	爆破弹3	爆破弹3	爆破弹3	爆破弹2
炸药A+炸药B	火焰弹3	火焰弹3	火焰弹3	火焰弹3	火焰弹2
炸药B+炸药B	硫酸弹3	硫酸弹3	硫酸弹3	硫酸弹3	硫酸弹2

注：当角色持有特典物品“制作伙伴”时，组合而成的弹药量会大幅增加。

解谜相关

《RE:3》的解谜相比前作简单不少，常用的只有以下两种。

检查道具：游戏中获得的道具都可以开启菜单栏进行“检查”，部分道具在检查过后才会显示标准名称。此外检查时还可以通过左摇杆旋转观察，盒子 / 箱子类的道具就需要旋转到开关处按键开启，才能取得里面的东西。

转盘式保险箱：按照指定的密码旋转后方可开启，实际上解锁的方式有 4 种，玩家按自己的习惯记住其中一种即可，以密码“左 9、右 3、左 7”为例。

①往左旋转到 9、往右旋转到 3、往左旋转到 7。

②往左旋转 9 格、往右旋转 3 格、往左旋转 7 格。

③往右旋转到 9、往左旋转到 3、往右旋转到 7。

④往右旋转 9 格、往左旋转 3 格、往右旋转 7 格。

武器 & 零件

●武器

以下是正篇流程能够取得的主要武器，通关后在商店解锁的特典武器不列入其中。手雷、闪光弹也归在武器收集的成就 / 奖杯里，由于可以找到的位置很多，就不逐一列出了。

种类&名称	角色&取得方式
求生匕首	吉儿：序章剧情中获得
格斗匕首	卡洛斯：初期自带
手枪G19	吉儿：序章剧情中获得
手枪G18	卡洛斯：初期自带
手枪G18（连发型）	吉儿：医院，1楼临时病房
散弹枪M3	吉儿：地铁控制室，小房间的枪架，需要“破坏剪”
连发式榴弹发射器	吉儿：下水道，南侧办公室
冲锋枪CQBR	吉儿：辅助模式初期自带
冲锋枪CQBR	卡洛斯：初期自带
马格南.44AE闪电鹰	吉儿：医院，1楼中庭

注：如果玩家没有及时回收散弹枪和榴弹发射器的话，再次操纵吉儿时，这两把武器会出现在地铁隧道的残破的避难所里。如果继续无视，这两把武器还会出现在2号母巢1楼的储物间。

●零件

以下是正篇流程可以取得的改装零件，获得零件后还要组合到武器上方能发挥功效。其中组合后会让武器变为 2 格的改装零件，不需要时都可以通过“移除零件”指令卸下，节省格数。

名称	对应武器	取得方式	零件效果
红点瞄准器	手枪G19	市区，二楼民房内的保险柜，密码“左9、右3、左7”	添加瞄准器，提升瞄准时的精准度
扩充弹匣	手枪G19	追迹者第1形态，阶段性掉落①	增加容弹量，从15发→33发
抑制器	手枪G19	追迹者第1形态，阶段性掉落②	抑制枪声并集中射击火力，提升暴击率（武器变为2格）
战术枪托	散弹枪M3	红石街地铁站，钟楼纪念碑解谜，需要2枚宝石	提升枪支稳定性以减少后坐力，提高准确度
半自动枪管	散弹枪M3	市区，肯多枪械店	提升射击速度，同时减少偏差以提升威力，容弹量从4发→6发（武器变为2格）
弹药架	散弹枪M3	地下储藏设施，找保险丝的仓库，东南升降机的南侧	提升装填速度
瞄准镜	冲锋枪CQBR（卡洛斯）	警察局，1楼西侧办公室，需要“身份识别卡”	添加瞄准器，提升射击的精准度
战术握把	冲锋枪CQBR（卡洛斯）	医院，1楼中庭	大幅降低后坐力，使每发子弹的弹道更加稳定
双弹匣	冲锋枪CQBR（卡洛斯）	医院，2楼护士站的保险柜，密码“左9、右3”	增加容弹量，从32发→64发
延长枪管	马格南.44AE闪电鹰	地下储藏设施，找保险丝的仓库，上层监控室	减少后坐力，提升子弹的速度，并进一步增强杀伤力

战斗系统

按键挣脱

当角色被丧尸类敌人扑咬时，画面上会出现按键提示，此时需要连打或长按指定按键来进行挣脱（具体根据玩家在“控制设置”里的“动作指令输入类型”而定）。按键挣脱并不能避免被咬，但是可以减少被扑咬的时间从而降低伤害，这在高难度下体现得非常明显，不及时挣脱很可能一下就被丧尸咬死。本作并没有《RE:2》的副武器系统，即匕首、手雷、闪光弹不可用于挣脱。

无伤挣脱

在被丧尸扑到前，以侧面对着它并保持跑步的状态，就有一定几率实现“无伤挣脱”，直接摆脱丧尸的纠缠（注意并非 100% 发动）。这是《RE:2》里就有的技巧，不过由于《RE:3》有紧急回避系统存在，而且子弹时间的收益更高，使得无伤挣脱基本被人所遗忘。

紧急回避

操作吉儿时，推左摇杆 +× 键可以朝指定方向做出一个撤步的回避动作（不推方向则默认朝后发动），类似《生化危机 启示录2》。但连续使用时会变得越来越缓慢和低效，连续发动 3 次就会出现一个大硬直。在受到敌人攻击的瞬间，按 × 键回避或按 L2 键瞄准，就能发动“完美回避”，此时吉儿会做出翻滚的动作，无敌时间大幅增加，画面上也有视觉特效。注意，回避动作并不能取消上弹硬直，即在装填弹药时无法发动。

体术攻击

操作卡洛斯时，推左摇杆 +× 键可以朝指定方向发动肩撞的体术攻击（不推方向则默认朝前发动），有一定伤害但不能连发，且打空后的硬直时间也较长。在肩撞命中后的特定时机再按 × 键，或是在受到敌人攻击的瞬间按 × 键，则能发动“后手直拳”，重创敌人的同时还能一拳将其打翻在地，画面上也有视觉特效。注意，体术动作并不能取消上弹硬直，即在装填弹药时无法发动。

子弹时间

当吉儿成功发动“完美回避”、卡洛斯成功发动“后手直拳”时，立刻按 L2 键举枪便会进入一个特效时间——此时敌人的行动变慢，玩家的武器准星则会自动锁定对方的弱点，本文称其为“子弹时间”。在子弹时间内，武器的暴击率会有所提升，吉儿使用匕首的近战动作也会发生变化，是展开反击的最佳时机。但要注意该过程中角色并非无敌，当周围有多名敌人、或 BOSS 仍处在连续攻击的状态时要千万小心。此外在子弹时间里，如果准星不再强制锁定敌方弱点，则表明当前目标已经彻底死亡，无需再浪费弹药。

匕首近战

本作的匕首没有耐久限制，吉儿和卡洛斯的出刀动作也有所不同，前者是向前突刺，后者是横向划动。由于本作的刀不像《RE:2》那样为多段判定，故使用率大幅降低（通关后的特典武器“赤红利刃”才有发挥的余地）。不过匕首近战也追加了两个细节（仅限吉儿，卡洛斯没有以下操作）：①在出刀前或是出刀的同时用左摇杆推← / ↓ / →任一方向，吉儿就会在突刺过后做出一个后撤步的动作，与敌人拉开距离；②成功发动完美回避后举刀，能使出特殊的出刀动作——从下向上划，攻击为多段判定。

场景互动

在部分场景里摆放着红色的油桶以及冒着火花的电箱，用枪射爆油桶能够形成范围伤害，攻击电箱则会让一定范围内的敌人陷入硬直。油桶只能使用一次，而电箱在经过一段时间的充电，指示灯变绿后就能再度使用。

流程收集攻略

以下流程基于“标准”难度模式撰写，帮玩家们在顺利通关的同时达成全收集。关于密码和解谜，攻略中会直接给出答案，不解释具体过程。

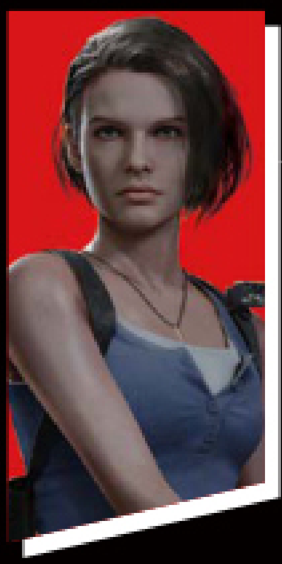
涉及成就 / 奖杯的收集要素包括：56 份文件、20 个查理玩偶、10 种武器、20 处锁（含保险箱、储物柜、保险柜和可打开的锁）；涉及游戏内置奖励的收集还有 10 种武器零件；用于物品栏扩容的腰包则有 6 个（吉儿和卡洛斯的腰包互不冲突）。后文流程中会对这些予以亮色标注。

其中的锁由于需要开锁工具或密码等，情况比较复杂，下面以表格的形式直接列出，方便各位查缺补漏。流程只提及其中的关键物品，就不重复说明位置了。

▲查理玩偶，在附近时会听到“咯拉咯拉”的特殊音效声。

锁编号	锁位置	内容	备注
1	红石街地铁站，安全屋的保险箱	散弹枪弹药5	需要“开锁工具”
2	市区，玩具店大门	—	需要“开锁工具”
3	甜甜圈店，安全屋外的储物柜	手榴弹	需要“开锁工具”
4	市区，二楼民房内的保险柜	红点瞄准器（手枪）	密码“左9、右3、左7”
5	地铁控制室，小房间的储物柜	急救喷雾	需要“开锁工具”
6	地铁控制室，办公室的保险箱	散弹枪弹药5	需要“开锁工具”
7	修车厂，安全屋的储物柜	急救喷雾	需要“开锁工具”
8	变电所，控制室楼下的储物柜	手枪弹药15	需要“开锁工具”
9	变电所，通往内部高压区域的大门	—	需要“开锁工具”
10	下水道，实验室的储物柜	炸药A	需要“开锁工具”
11	肯多枪械店后的民房二楼，保险箱	爆破弹3	需要“开锁工具”
12	警察局，1楼西侧办公室保险柜	腰包	密码“左9、右15、左7”
13	警察局，3楼储物柜	冲锋枪弹药20	密码“DCM”
14	警察局，2楼换衣间的储物柜	闪光弹	密码“CAP”
15	医院，2楼护士站的保险柜	双弹匣（冲锋枪）	密码“左9、右3”
16	医院，1楼接待处东侧的红门	—	需要“开锁工具”
17	医院，1楼走廊西南的保险箱	马格南弹药4	需要“开锁工具”
18	医院，1楼紧急入口的储物柜	爆破弹6	需要“开锁工具”
19	医院，2楼员工室的储物柜	散弹枪弹药12	需要“开锁工具”
20	医院，2楼污衣间的储物柜	马格南弹药4	需要“开锁工具”
EX	市区，超市大门	—	需要“破坏剪”
EX	地铁控制室，小房间的枪架	散弹枪M3	需要“破坏剪”
EX	地铁控制室南侧小巷的上锁大门	—	需要“破坏剪”
EX	修车厂，安全屋的红色大门	—	需要“破坏剪”
EX	警察局，1楼接待处	冲锋枪弹药16	需要“身份识别卡”
EX	警察局，1楼西侧办公室	瞄准镜（冲锋枪）	需要“身份识别卡”
EX	警察局，2楼S.T.A.R.S.办公室	冲锋枪弹药50	需要“身份识别卡”

注：最后编号为EX 的锁都不记入收集，这里一并列出是方便读者们查看和回收。

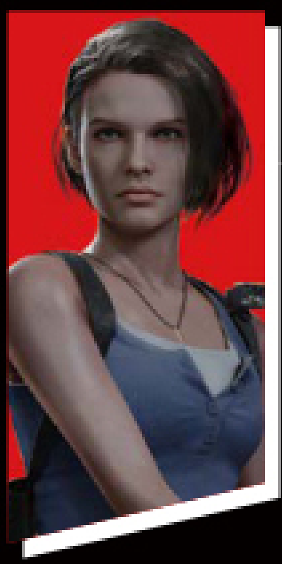


公寓→郊区

序章部分比较形式化，主要是让玩家迅速带入游戏并呈现出浣熊市刚刚爆发危机时的混乱惨状，玩法方面并无要点，甚至无法开启地图和道具菜单。

吉儿起床后是第一人称视角的操作环节，径直走向洗手间调查水龙头。剧情过后画面变为彩色，此时开启桌边的照明开关，调查墙上的线索板、矮柜、餐桌共可以回收 4 份文件，不过即使漏了也无大碍，再度前往洗手间水池边开灯。视角切换至第三人称后返回卧室接电话，接下来是一段纯追逐流程，沿唯一的道路逃跑即可。

逃离公寓、走出小巷与布拉德碰面，跟着他前进并躲进杰克酒吧。随后于后巷的剧情吉儿会自动拿到**武器 01** 手枪 G19 以及**武器 02** 求生匕首，但子弹不足以击杀追来的丧尸，转身继续逃亡。达里奥大叔藏身的仓库有少量弹药补给，敲门一共可与他触发 3 次不同的对话，朝集装箱开枪也有 3 种台词。进入停车场、靠近电梯时注意躲避从中冲出的丧尸。抵达屋顶跑向直升机，根据 QTE 按键提示完成剧情，直至救援赶到。



市区①

进入地铁站“红石街站”游戏才算正式展开，序章的**文件 01 ～ 04** 会自动归入收集，按△键开启菜单并切换至文件栏即可看到，分别是《吉儿的报告》《调查笔记》《同事发来的信息》《未封的信》(教程相关文件不计入收集)。

不急着前进，先回头走上楼梯，在黄色校车边的路面上有**查理 01**。跟着卡洛斯进入地铁车厢，剧情过后从另一侧离开，在车厢外的长椅上有**文件 05**《生化对策部队火药制作指南》。走上楼梯，在报刊杂货店处找到**文件 06**《小报头条》。存档打字机和异次元物品箱所在的房间，桌上有**文件 07**《生化对策部队药草合成手册》。这里的简易锁需要取得“开锁工具”才能开启，角落还有巨大的钟楼纪念碑，两类谜题各关系到一个成就 / 奖杯。

从半掩着的闸门来到户外，穿过小巷后先沿着大路直行抵达着火处触发剧情，转身返回时丧尸来袭，可以利用打爆油桶的方式全部干掉。从丧尸们推倒的铁丝网处走下楼梯，前方有两条路可选：

①直行进入甜甜圈店，店门口的电箱能用来定住附近的丧尸，店内有安全屋可供整备，这里可以拿到“精致的盒子①”，检查并开启后取得其中的“红宝石”。柜台后面的微波炉边摆着**查理 02**。

②右拐走上楼梯，楼梯通往两处：A. 右拐前往屋顶，可回收少量物资，放下黄色扶梯便于快速返回着火小巷前；B. 左拐进入民房，在保险柜处用密码“左 9、右 3、左 7”开锁，拿到**零件 01** 红

点瞄准器（手枪），边上还有**文件 08**《药房老板的日记》。中央的货架最上层则放着**查理 03**。

殊途同归，两条路都会引导玩家来到地铁控制室和药局所在的道路。进入地铁控制室，小房间里可看到散弹枪但暂时无法取得，先回收**文件 09**《地铁员工备忘录》，储物柜中的**武器 03** 手雷是消耗品，但也算收集的武器之一（在其他地方也能找到）。办公室里由于停电漆黑一片，先在凳子上回收**文件 10**《凯特兄弟地铁公司操作手册》，那盒甜甜圈下面还可以看到**查理 04**。带上走廊的“消防水带”一路返回先前的着火小巷处，调查消防栓并使用水管灭火。

进入修车厂的安全屋，可找到“破坏剪”，但不建议急着回去搜刮物资。剪开红色门触发剧情，在汽车边捡到**文件 11**《锻炼日志》。出门后先右拐，在角落的尸体边回收**文件 12**《生化对策部队自杀遗书》；左拐木箱边的墙上贴着**文件 13**《电工技师公会的通知》。继续前进会有 2 条丧尸犬奔袭而来，利用狭窄地段的电箱先定住它们，再逐一击杀。

抵达地铁变电所区域后，在 2 楼控制室（安全屋）可拿到**腰包 J1** 和**文件 14**《变电所主任的传真》，在墙角的书架上摆着**查理 05**。从另一侧的门离开，在摆放着 2 盆绿草的架子处有**文件 15**《绿色药草真管用！》，门边的墙上贴着**文件 16**《变电所内部备忘录》。调查路灯下的尸体，拾取“盒子”，检查开启后里面有“开锁工具”。注意，这里的绿草不要急着组合成“绿 + 绿”，非速攻的情况下，也不建议立刻开门进入内部的高压区域，而是应该带着“开锁工具”和“破坏剪”，原路返回去搜刮之前的大量物资、完成开锁任务（毕竟现阶段相对安全）。其中比较重要的有：

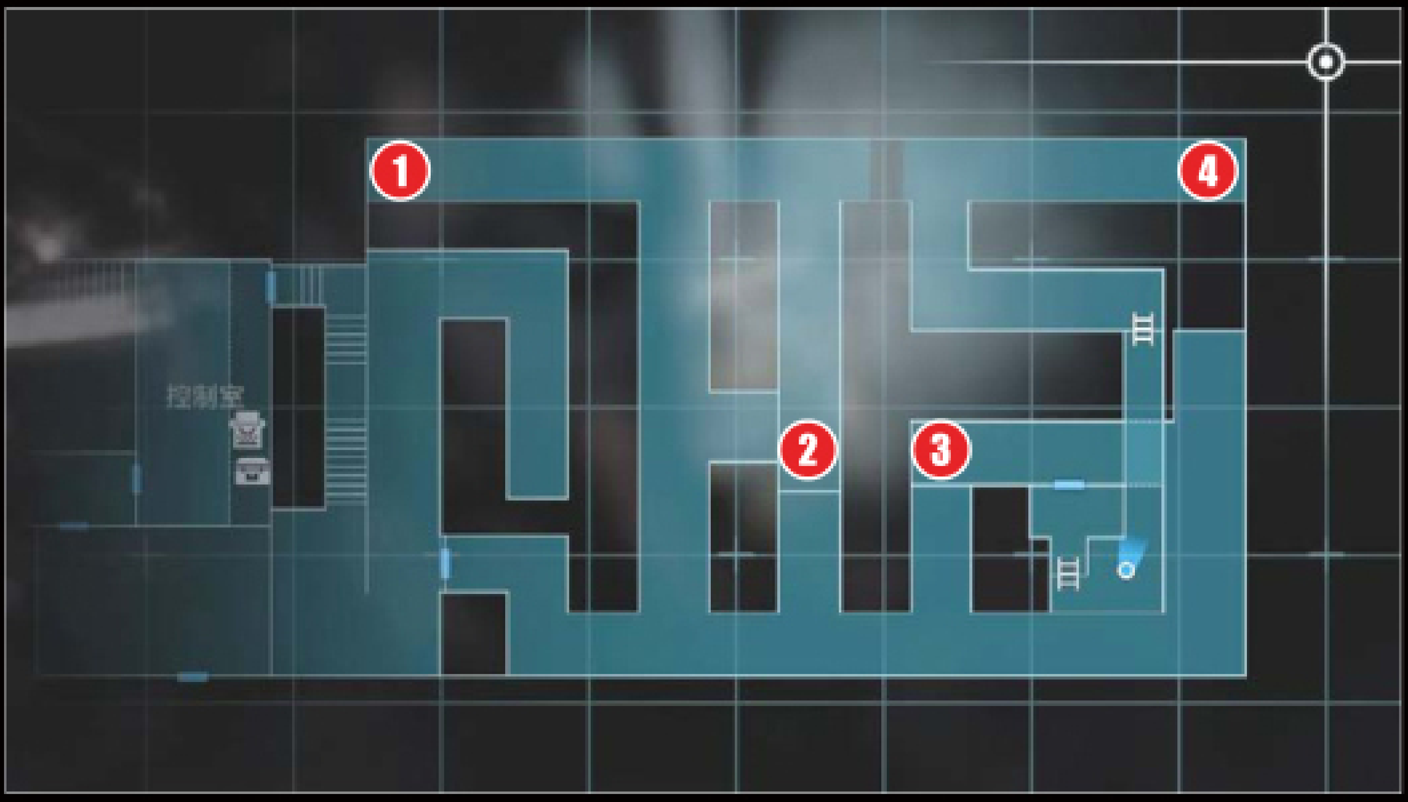
· 超市内：“精致的盒子②”里面放着“蓝宝石”。

· 玩具店内：“精致的盒子③”里面放着“绿宝石”，墙上的海报是**文件 17**《您的查理玩偶》，一堆洛克人玩具中间摆着**查理 06**。

· 红石街地铁站：将 3 块宝石安放到钟楼纪念碑处解谜，依次可以获得手榴弹、**零件 02** 战术枪托（散弹枪）和**腰包 J2**。

· 地铁控制室：小房间的枪架处回收**武器 04** M3 散弹枪。

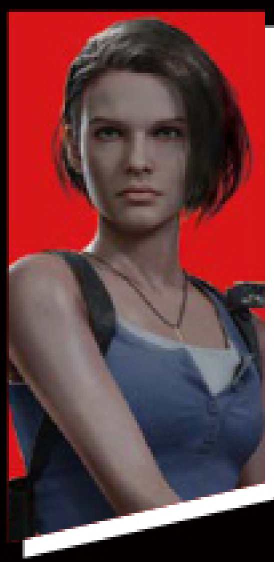
回归主线，进入变电所内部的高压区域，这里已经变成了怪物的巢穴，会不断刷新“吸命恶魔”，玩家则需要启动 4 处断路器，具体位置可参看地图。利用电箱的范围杀伤性和散弹枪可以较为快速地击倒此类敌人，一旦被寄生，就必须尽快使用单棵的绿草驱虫，否则血量会缓缓下降（但不致死），吉儿也无法奔跑或闪避。爬上扶梯后可以看到**文件 18**《查德的备忘录》。返回控制室自动拉下主电源开关，建议从物品箱中取出一组手榴弹。



在返程时，追迹者会破墙而出，直接甩 1 颗雷不仅能快速将其打跪陷入硬直，还可以让它掉落本阶段的重要补给品箱，里面是**零件 03** 扩充弹匣（手枪）。尽快返回地铁控制室的办公室，调查控制面板解谜。始发站和终点站是固定的，玩只家需要调整中央的 3 个面板，谜题的答案从上到下依次为：FA 02 → RA 03 → SA 02，最后选择“ENTER 键”即可完成路线设置。离开控制室时会出现全新的敌人——寄生丧尸，它们的攻击距离极远，弱点位于头部。

推开甜甜圈店的大门时追迹者再度登场，依旧是扔雷打跪，令其掉落本阶段的重要补给品箱——**零件 04** 抑制器（手枪）。尽快返回红石街地铁站，剧情过后是一段追逐战，此时不要浪费手雷在追迹者身上，活用电箱限制其行动，随后的场景里还有油桶可以打炸（它会掉落散弹枪弹药），然后趁其硬直时连续调查通风口，进入下水道区域便能暂时摆脱纠缠。

下水道→拆除工地



负责人办公室（安全屋）的墙上有地图，不过不算入收集品。稍作整备继续前进，在能看到黄色扶梯的位置处有一扇上锁门需要电池组才能开启，门边先回收**文件 19**《加强下水道安防》。滑下污水横流的区域，注意拾取右手边的手榴弹（这里的扶梯先不用爬）。继续前进在岔路处先直行，面对会必杀一击的猎杀者 γ，除了用散弹枪趁其张嘴时猛轰外，扔雷炸到嘴部弱点也能造成巨大伤害。爬上扶梯进入尽头的办公室，依次回收**文件 20**《研究助理日志》、**文件 21**《肯多枪械店发票》以及**武器 05** 连发式榴弹发射器。建议在这里清一清物品栏，身上除了榴弹发射器外只需要手枪、炸药以及开锁工具，回复道具都不用带，尽量腾出空间。

返回岔路处向右行，途中的猎杀者 γ 以火焰弹秒杀。在下一个岔路先向右，到污水瀑布后面的尽头处回收**文件 22**《下水道清理工的备忘录》。随后前往另一侧的实验室，途中右手边的火焰弹记得拾取，在爬上扶梯前，左手边的铁栅栏后面还有**查理 07**。进入实验室拿到“电池组”，尽头的桌上摆着**文件 23**《一封情书？》，用上锁储物柜里的炸药合成出火焰弹。

现在要一路返回刚刚滑下污水区域、拾取手雷的位置，爬上那个扶梯，装上电池组开门进入其中，然后记得去开启反锁的铁门，回收电池组。进入门卫室取得**腰包 J3**，离开时依旧要记得取回电池组。一路前行放下黄色扶梯，进入最初发现的那扇需要电池组的大门，走上楼梯立刻回头，上方可以看到**查理 08**。

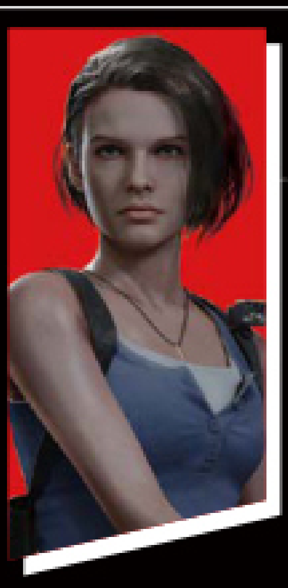
回到地面时追迹者手持火焰喷射器登场，不要恋战立刻转身逃走，进入室内前方就有安全屋可供整理。接下来是一段比较模式化的追逐流程，跑上 3 楼用木板搭桥，然后连续攀爬扶梯，在有存档打字机的桌上放着**文件 24**《延迟拆除通知》。爬上屋顶就要迎来 BOSS 战。

BOSS 战 | 追迹者（第 1 形态）

战斗根据追迹者的武器可分为两个阶段。

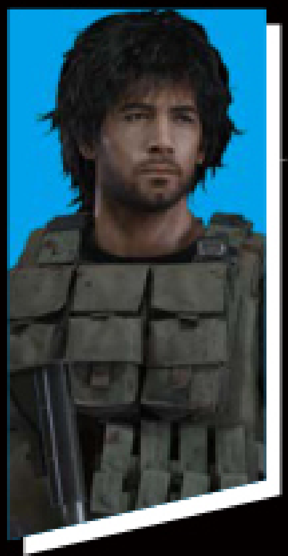
第一阶段：BOSS 的移动较为缓慢，主要使用火焰喷射器发动攻击，一旦武器过热，需要少许冷却时间。当它朝天上喷射时，随后会有撒向地面的 AOE 攻击，火花落地也会持续燃烧一段时间，限制我方的行动范围。屋顶除了有电箱可以利用外，场景中摆放的建材也能用来阻隔 BOSS 喷出的火焰。本阶段建议先回收物资，然后与对方保持中距离，利用电箱和移动速度上的差异，集中攻击它背后的燃料罐。

第二阶段：打爆燃料罐后，追迹者改为挥舞喷射器残骸发动近身攻击，移动速度大幅提升，此时才是难点所在。当其作势冲刺时，一定要尽快配合横向移动躲开。此阶段换上榴弹发射器，以爆破弹配合散弹枪主攻，瞄准 BOSS 胸口的弱点。不过需要注意的是追迹者也能发动回避、闪开榴弹，故应尽量在其硬直状态时反击，以免浪费。



市区②

爬上消防车，沿着梯架走到另一侧，前方不远处就是肯多枪械店。进入其中在货架上可找到**零件 05** 半自动枪管（散弹枪），剧情过后拿取墙上挂着的“肯多的大门钥匙”。用钥匙开启户外的铁门，穿过小巷进入民房，桌上摆着**查理 09**，上楼可回收**文件 25**《浣熊时报读者专栏》。从正门离开时追迹者手持火箭炮袭来，不要纠缠立刻逃走（它不会掉东西），当瞄准线由橙色变红就表明炮弹已经发射，需保持移动躲开飞行路线。一路逃亡至甜甜圈店门外的楼梯时，玩具店屋顶的巨大查理雕像头部会滚落下来，注意下楼躲避。此时击倒赶来的追迹者，其会掉落火焰弹。跑到地铁站外的小巷，与卡洛斯会合就安全了。



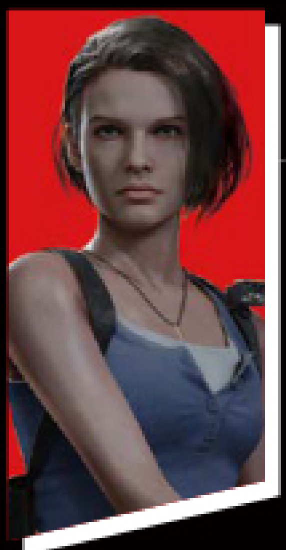
警察局

操作角色切换至卡洛斯，他自带**武器 06** G18 手枪和**武器 07** CQBR 冲锋枪，玩家要尽快熟悉他的体术系统，有些无需杀死的敌人可以打翻以后直接走人。击倒丧尸化的布拉德取得“身份识别卡”，先不急着进警察局，回头下楼进入守卫室回收**文件 26**《电子邮件发件箱》，跑上另一侧的楼梯，在中庭摆放着**查理 10**。

进入浣熊市警察局，东侧区域是无法探索的，靠近泰瑞尔触发剧情，他会帮忙开启西侧接待处的大门。在接待处的沙发上回收**文件 27**《身份识别卡安全协定》，利用刚刚拿到的 ID 卡能开启白色的置物盒。在指挥室可以找到**武器 08** 闪光弹。扣押物品保管室外走廊的丧尸很多，建议先清一下。来到西侧办公室，开启置物盒能拿到**零件 06** 瞄准镜（冲锋枪），保险柜的密码是“左 9、右 15、左 7”，里面有**腰包 C1**，其中一张办公桌上还有**文件 28**《9 月 20 日，嫌疑犯的陈述》。暗房能找到**文件 29**《内部备忘录》。

先沿楼梯走上 3 楼，拿到“扣押物品保管室钥匙”，这里储物柜的密码是“DCM”。返回 1 楼、接近扣押物品保管室时会刷出舔食者，推荐用步行的方式，在不引起警觉的前提下开门。进入扣押物品保管室，白板上的照片是**文件 30**《3 楼储物柜》，在面板处输入 104、106、109 可分别回收“电池”、冲锋枪弹药和手榴弹。角落的架子上还有**查理 11**。

2 楼换衣间的长椅上有**文件 31**《给朋友的留言》，储物柜的密码是“CAP”。调查淋浴间的墙壁取下“电子装置”，与“电池”组合出“引爆装置”，炸开通路。隔壁的丧尸很多，建议用一颗闪光弹快速通过。无视走廊的舔食者，冲入 S.T.A.R.S. 办公室就安全了。在威斯克的桌上回收**文件 32**《洋馆事件报告》，搜刮完毕后调查大门触发剧情。



地铁隧道→钟楼广场

视角回归到吉儿方面，在前方的残破避难所（安全屋）内有**文件 33**《生化对策部队新型武器说明》，带好榴弹枪和回复道具，这里找到的地雷弹要省着点用。推门离开，在牢房区域右侧第二间内的长椅下摆着**查理 12**。

爬扶梯回到地面抵达钟楼广场，在河边的长椅上有**文件 34**《钟塔简介手册》，女神雕像附近有一辆绿色的小货车，车尾部地上的木箱边可发现**查理 13**。跑上天桥触发剧情，逃亡的戏码过后迎来 BOSS 战。

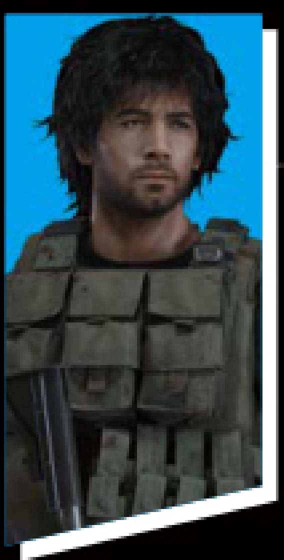
BOSS 战 | 追迹者（第 2 形态）

根据追迹者的行动规律，可分为两个阶段。

第一阶段：BOSS 主要在地面行动，攻击以飞扑和挥爪为主。由于难以命中其胸口的弱点，建议用火焰弹或爆裂弹主攻，打出硬直就立刻切至手枪对头部补几发。如果是娴熟掌握回避系统的玩家，则可以尝试用散弹枪近身缠斗。

第二阶段：追迹者会在场景四周狂奔一阵，然后再飞扑下来。此阶段要果断换出地雷弹，在其行动路线上预设好地雷，成功把 BOSS 炸飞它就会倒地陷入长时间的硬直状态，胸口的弱点也暴露无遗，是近身猛攻的最佳时机。唯一需要注意的是，被炸飞的 BOSS 本身也有攻击判定，不要处在其飞行路线上。

获胜后向广场西侧的出口移动，触发剧情。



医院

操纵卡洛斯离开临时病房前往北侧的接待处，在上锁红色门附近的报架上有**文件 35**《史班瑟纪念医院传册》。抵达走廊，在东北角门外的病床上摆着**查理 14**。在实验室接待处的前台取得“录音带播放器”和**文件 36**《护士日记 :9 月 25 日》，随后穿过紧急入口区域。

沿楼梯抵达 2 楼，推门来到天台时立刻向右看，**查理 15** 就在墙角处。在 2 楼走廊先前往东北角的档案室（安全屋），书架上放着**文件 37**《护士日记 :9 月 27 日》，屋外的墙上还贴着医院地图。从走廊西南有黄色胶带的窗口处可以跳到下层，于中庭落地后立刻向右走，能发现**零件 07** 战术握把（冲锋枪）。翻过花架，在地上捡起“更衣室钥匙”，最后穿过破损的玻璃门，开启 1 楼的反锁门。

再度前往 2 楼，先去东侧的员工室，桌上有**文件 38**《护士日记 :9 月 29 日》，更衣室门边的墙上贴着**文件 39**《管理部的备忘录》。开锁进入更衣室，在最里侧的储物柜中拿到“医院身份证”。准备从员工室离开时，强敌猎杀者 β 就会登场，它们不仅会必杀一击而且非常耐打，活用卡洛斯的拳击触发子弹时间，尽快打破头部的外壳才能高效击杀。

现在推荐先回 1 楼，刷卡进入紧急入口西侧的手术室，回收**文件 40**《遗失物》和大量补给品（原因后述）。再前往 2 楼南侧的护士站，用密码“左 9、右 3”开启保险柜，拿到**零件 08** 双弹匣（冲锋枪），电脑桌上则有**文件 41**《关于录音带的留言》。从右侧的门进入病房，在门后的垃圾桶内藏着**查理 16**。刷卡开门，穿过南侧的走廊，目的地是污衣间隔壁的治疗室。里面有两只猎杀者 β，非常凶险，最好引出来逐一击破，对反应时机没有信心的玩家，不妨用之前拿到的手雷来速杀。捡起“盒式录音带”与“录音带播放器”组合，便可返回 1 楼。

到 1 楼实验室接待处使用“录音带播放器”，进入房间在尸体边找到**文件 42**《宴会邀请函》，调查保护伞标记的电脑回收**文件 43**《来自纳桑尼尔 · 巴德的电子邮件》。剧情过后在最里侧的房间取出“疫苗样本”。无视沿途的敌人冲回临时病房，对吉儿使用疫苗。剧情过后好好整备一番，准备迎接即将到来的恶战。

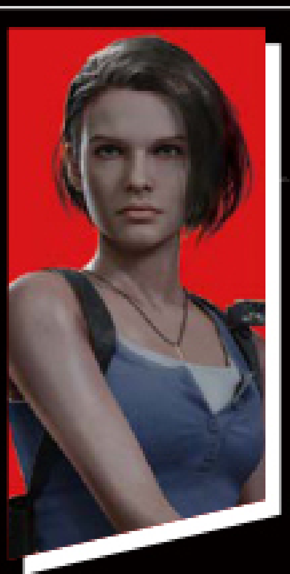
防守战

类似传统的木屋防守战和前作的 DLC“无路可逃”，卡洛斯要在一定时间迎战大量的敌人，除了要确保自身安全外，还得阻止丧尸们冲入吉儿所在的病房。丧尸死亡时尸体会爆炸，不会留在场景中，战斗分为三个阶段。

第一阶段：主要敌人是丧尸，开战的地点推荐在前台附近，尽量把丧尸都从一侧引过来，以免腹背受敌，大堂还有电箱可以用来控场。（注意，丧尸在翻窗户时就有受创判定，但一定要完成整个动作才会死亡，故要适当计算伤害，别浪费过多子弹。）

第二阶段：停电后会有一只猎杀者 β 从前台后面的门里冲出来，建议提前准备好手榴弹。这个小房间里除了有大量补给品外，还可以拿到**腰包 C2**，调查角落的开关就能让照明恢复。本阶段还会有寄生丧尸袭来，注意保持距离用冲锋枪压制，手榴弹就留给猎杀者。

第三阶段：尸潮冲破大堂的正门，立刻先扔一颗闪光弹控场，然后去柱子边捡起“引爆装置”并安放到炸药处。接下来要坚守 30 秒直至爆炸，身上闪光弹足够的话，配合附近的电箱很容易达成。



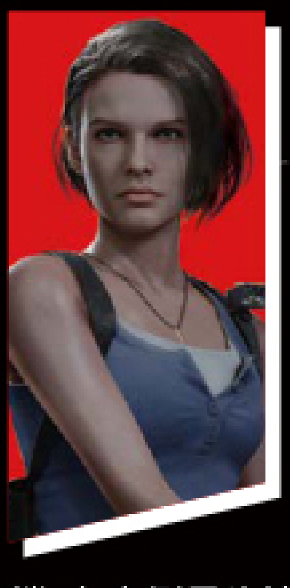
医院→地下储藏设施

吉儿从噩梦中醒来，可以在临时病房的桌上捡到**武器 09**G18 手枪（连发型）。除了确保带上“开锁工具”以外，有炸药 B 不妨优先合出硫酸弹——1 发命中猎杀者 β 即可轻松消灭这种强敌。接待处东侧的门可撬锁开启，是接下来的主线目标，不过建议先去医院其他区域回收物资，其中最重要的是**武器 10**.44AE 闪电鹰——需先从 2 楼东南堆砌的长椅处钻过去，再从窗户跳落至 1 楼中庭即可发现。

回归主线，穿过接待处东侧的门前进，来到一个停着大型货车的场景时，在楼梯下的叉车前端摆着**查理 17**。操纵升降机前往地下储藏设施，进入办公室（安全屋）时，这里可以回收**腰包 J4** 和**文件 44**《电梯通知》。

进入仓库发现尼克拉，但调查监控室下方的电梯却触发短路导致停电，接下来就要在这片开阔区域寻找 3 根“保险丝”（具体位置可参看地图），沿途还有包括苍白头颅在内的强敌——这种敌人要用大威力的武器连续重创方能彻底杀死，否则它会自动回血，推荐散弹枪或马格南。发生连续塌方后，玩家需要穿过一条狭缝，出来后立刻朝右侧的架子上看，在保护伞标志的箱子边有**查理 18**。调查楼梯下的开关，升降机下降后直接踩上去往南走，可以在箱子里回收**零件 09** 弹药架（散弹枪）。随升降机一起来到上层，屋内能找到**文件 45**《员工备忘录》，开启反锁门可以回到安全屋。

集齐 3 根保险丝恢复电力，搭乘升降梯来到上层时，监控室玻璃窗边的箱子内有**零件 10** 延长枪管（马格南），调查控制面板回收**文件 46**《未填写完的时间表》并触发剧情。然后跟着泰瑞尔一起前进。



2 号母巢

穿过消毒室后，先直行抵达最南端的储物间（安全屋），这里有**文件 47**《2 号母巢员工守则》和地图。稍作整备前往 2 楼，在南侧尽头捡到**文件 48**《艾萨克 · 格雷夫斯的日记》。西侧制作疫苗的实验室内有**文件 49**《有关疫苗合成的论文》，北侧的阳台墙角摆着**查理 19**，调查东北角的亮光仪器，取得“手动控制钥匙”。

返回 1 楼，用钥匙开门。在悬挂着大量黑色密封袋、有苍白头颅出没的区域下层别忘记回收**文件 50**《运送通知》。走上楼梯抵达 1 号实验室，取得“培养基样本”，桌上还有**文件 51**《武器授权请求》。别急着离开，进入隔壁的独立房间，最后一个**查理 20** 就藏于此。下楼进入西北侧的门，右手边尸体附近有**文件 52**《科学家死亡前的最后信息》。

抵达 B1 时要先推动南侧中央那组电池，方能开启大门。穿过有大量培养皿的房间，搭乘升降梯来到 2 楼的孵化实验室，取得**文件 53**《表达关切》和“佐剂样本”，将其与“培养基样本”合成出“基础疫苗”。原路返回，在培养皿区域有遭遇 3 只猎杀者 β 的强制战，提前准备好硫酸弹。2 楼制作疫苗的解谜步骤为：左（MID）、中（HIGH）、右（LOW）。拿出“疫苗”即刻触发剧情，利用通风口逃离。

工人休息室（安全屋）门边墙上贴着**文件 54**《废弃物处置中心》，好好整备一番，带出爆破弹、火焰弹和马格南等强力武器。

BOSS 战 | 追迹者（第 2 形态）

再战第 2 形态的追迹者，场景依旧非常开阔。

第一阶段：BOSS 的攻击套路与先前类似，砸地攻击的判定很大，此外还多了一招左臂伸长的触手攻击。建议用火焰弹主攻，可以较为稳定地打出硬直，趁机还可以冲头部补几发马格南。

第二阶段：追迹者会在高处奔走，同时场景内开始刷出丧尸等杂兵。注意用散弹枪快速解决杂兵，同时观察 BOSS 的走位，卡洛斯也会提示 BOSS 躲在哪个水槽后面。此时立刻攻击水槽两侧的两个电箱，就能把 BOSS 打落，陷入硬直并露出弱点，不过时间没有前一场战斗那么长。如果还有剩余的地雷弹，提前埋伏在其行动路线上也能有同样的收效（要钉在偏上的位置，否则不会引爆）。追迹者的攻击对丧尸也有判定，看准它们的站位用爆破弹同时干掉也是不错的选择，否则杂兵经常会造成干扰。当 BOSS 血量不多时会用一招触手乱舞，威力极大且为连续攻击，经常会把玩家生生拍死，没把握闪避的话最好尽快拉开距离。

员工休息室（安全屋）的架子上有**文件 55**《武器规格表》，推荐换出 G18 连发手枪，带足回复道具和手枪弹药即可，紧接着就要与追迹者展开最终对决。

BOSS 战 | 追迹者（第 3 形态）

开战后立刻调查身后的步兵磁轨炮，对 BOSS 轰上一发，打爆它的外壳。然后换出手枪，快速点射追迹者身上的泡状弱点（由于敌我距离太远，爆破弹等经常会因为下坠而无法精准命中目标）。打爆全部弱点后 BOSS 会倒地陷入长时间硬直，这段时间基本够玩家推回 2 个电池组。如法炮制一次，等 3 组电池全部归位，再拿起磁轨炮即可彻底解决这个死缠烂打的怪物。

爬上西南角的扶梯，在门边的地上有**文件 56**《可疑的合约便笺》。一路跑向中央电梯，抵达屋顶完成 QTE，迎来大结局！

通关以后

玩家可以用达成游戏内置挑战时获得的点数，在通关后解锁的“奖励→商店”里购买各种特典，包括服装、道具和武器三大类，后两类对挑战高难度和特定条件通关都大有裨益。由于除腰包外的特典物品都存放于物品箱中，因此在“在不开启物品箱的情况下完成游戏”的流程中无法使用。

推荐玩家们购买的优先顺序为：无限火箭发射器→钢铁防御硬币→ S.T.A.R.S. 作战手册。这是因为在恶梦及地狱模式下，敌人的攻击力极高，再加上本作缺乏起身保护，很可能被连续攻击导致突然死亡，故需要优先提升自己的存活能力，以增加容错率，才有机会开菜单吃血。其他的特典物品按照各自的喜好逐一解锁即可。

类型	名称	功能	所需点数
服装	吉儿-S.T.A.R.S.服装	在游戏中解锁吉儿的换装	2000
物品	恢复硬币①	持有时会逐渐恢复生命值，持有2个会增加效果	4000
物品	恢复硬币②	持有时会逐渐恢复生命值，持有2个会增加效果	4000
物品	钢铁防御硬币①	持有时会大幅提升防御力，持有2个会增加效果	4000
物品	钢铁防御硬币②	持有时会大幅提升防御力，持有2个会增加效果	4000
物品	攻击硬币①	持有时会大幅提升攻击力，持有2个会增加效果	4000
物品	攻击硬币②	持有时会大幅提升攻击力，持有2个会增加效果	4000
物品	制作伙伴	持有时，会增加制作时获得的弹药量	4000
物品	S.T.A.R.S.作战手册	持有时，可较容易使出完美回避等体术技能	6400
物品	开锁工具	在没有钥匙的情况下，熟练使用者可使用这个专业工具来打开简单的锁	2800
物品	破坏剪	一个可以剪断铁链和电缆等物品的工具	2800
物品	腰包①	小型腰包，可用来携带更多物品（*注）	4800
物品	腰包②	小型腰包，可用来携带更多物品（*注）	4800
武器	赤红利刃	刀身可以升至极端高温，引燃目标	7200
武器	武士之刃	性能全面，且有绝佳的精准度与火力	5600
武器	雷电	具有无限弹药和强大的杀伤能力，前提是需击中敌人的弱点	12000
武器	无限MUP手枪	可装无限发子弹的9毫米手枪，中规中矩	8000
武器	无限CQBR冲锋枪	可装无限发45毫米子弹的冲锋枪，拥有绝佳的机动性	28400
武器	无限火箭发射器	可无限发射84毫米炮弹的无后坐力火箭发射器，火箭的穿透力能造成比爆炸更大的伤害	62400

注：辅助模式下物品栏默认+4格，故特典里的腰包在该难度无法生效，压根就不会出现。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

查理玩偶

这里给出全部 20 个查理玩偶的位置贴图，辅助玩家们配合攻略中的文字描述进行收集。

查理 01

▲红石街地铁站外，黄色校车边的路面上。

查理 02

▲甜甜圈店，柜台后面的微波炉边。

查理 03

▲有密码保险柜的民房，中央的货架最上层。

查理 04

▲地铁控制室，办公室的控制台下方。

查理 05

▲地铁变电所，2楼控制室墙角的书架上。

查理 06

▲玩具店，一堆洛克人玩具中间。

查理 07

▲下水道，实验室外扶梯附近的铁栅栏后面。

查理 08

▲下水道，最后一扇需要电池组开启的门后正上方。

▲肯多枪械店侧面小巷，民房1楼的桌上。

▲警察局，穿过户外地下道抵达中庭时的砖台上。

▲警察局，1楼扣押物品保管室角落的架子上。

▲地铁隧道，牢房区域右侧第二间内的长椅下。

▲钟楼广场，绿色小货车车尾附近地上的木箱边。

▲医院，1楼走廊东北角外的病床上。

▲医院，2楼天台双开门边的墙角处。

▲医院，2楼东南病房门后的垃圾桶里。

▲医院1楼东侧，停着大型货车的场景，其中那辆叉车的前端。

▲地下储藏设施，回收保险丝的仓库东侧架子上。

▲2号母巢，2楼疫苗实验室北侧阳台的墙角处。

▲2号母巢，2楼1号实验室隔壁独立房间的货箱处。

研究心得

解谜速查

由于本作中的谜题答案都是固定的，并不存在随机性，因此不寻找线索直接解谜能节省大量时间。下面再把流程中的固定谜题统一罗列一遍，方便玩家们在挑战速攻的时候集中查阅。

位置	谜题答案
市区，民房二楼的保险柜	密码“左9、右3、左7”
红石街地铁站，钟楼纪念碑	红宝石（甜甜圈店）、蓝宝石（超市）、绿宝石（玩具店）
地铁控制室，线路设置	FA 02→RA 03→SA 02
警察局，1楼西侧办公室的保险柜	密码“左9、右15、左7”
警察局，1楼扣押物品保管室	电池（104）、冲锋枪弹药（106）、手榴弹（109）
警察局，2楼换衣间的储物柜	密码“CAP”
警察局，3楼走廊的储物柜	密码“DCM”
医院，2楼护士站的保险柜	密码“左9、右3”
2号母巢，2楼疫苗实验室	左（MID）、中（HIGH）、右（LOW）

特殊剧情杀

除了被不同敌人击杀时出现的动画外，在特定剧情时故意死亡，也能看到特殊的剧情杀演出，下面列出位置供感兴趣的玩家自行观看：

①序章，追迹者手持水泥板的追逐战阶段不跑。

②序章，天台开车时不按键起动车辆，等追迹者靠近。

③序章，天台开车且追迹者从正面破窗时，不长按键踩油门。

④市区，追迹者手持火箭筒初次登场时，主动靠近它触发近身攻击。

⑤市区，玩具店上方的巨大查理雕像头部滚落时不跑。

⑥钟楼广场天桥，追迹者第 2 形态的追逐战阶段不跑。

⑦医院，防守战时卡洛斯放任丧尸们破坏临时病房门前的障碍物，直至它们破门而入。

⑧ 2 号母巢，追迹者第 2 形态用触手拖住吉儿时不推摇杆挣扎。

⑨ 2 号母巢，最终 BOSS 战拿起电磁炮后不发动攻击。

⑩结局，卡洛斯和尼克拉缠斗时，吉儿开枪打偏。

卡洛斯的吐槽

卡洛斯和泰瑞尔抵达浣熊市警察局时，做出特定动作会有许多吐槽和特殊台词，具体如下表，感兴趣的玩家不妨自行尝试：

编号	触发条件
1	在击倒丧尸布拉德前，去地下道的守卫室看海报
2	在守卫室调查储物柜里的警服（《RE:2》2nd Run中里昂换上的那套）
3	击倒丧尸布拉德，捡起“身份识别卡”
4	击倒丧尸布拉德后，再去地下道的守卫室看海报
5	泰瑞尔在大厅说“你过来看看”时无视他的呼唤，不急于靠近
6	在大厅靠近任一黑桃钥匙门
7	在大厅靠近东侧贴着“KEEP OUT”的闸门
8	在大厅瞄准墙上的名画《The Toilette of Venus》
9	触发1楼西侧走廊两名警员遇害的剧情后，回大厅找泰瑞尔对话（共2段）
10	在1楼西侧办公室观察上方悬挂的“Welcome Leon”标语
11	在1楼清掉所有丧尸，靠近暗房附近的楼梯
12	在1楼暗房调查照相机
13	在2楼走廊靠近障碍物
14	触发对话13后，回大厅找泰瑞尔对话（共2段）
15	在2楼更衣间阅读文档后，调查上锁储物柜隔壁的储物柜
16	在3楼拿到钥匙后，返回1楼扣押物品保管室时改为步行，即不触发舔食者警觉
17	触发对话16后，消灭舔食者并靠近尸体
18	在2楼炸开淋浴室后，清掉出现的所有丧尸
19	在2楼S.T.A.R.S.办公室威斯克的单间，调查全队照片
20	在2楼S.T.A.R.S.办公室开枪射击墙上飞镖靶的靶心

除此之外，在医院 1 楼实验室接待处的声控锁处，让卡洛斯反复调查会触发特殊的台词，共有 5 段。其中还包括卡洛斯“变声”模仿巴德医生、企图欺骗系统，非常搞笑。

高难度变化

恶梦、地狱模式下敌人和物品的配置会发生一定变化，其中重要物品的位置变化如下表。

道具	位置变化
闪电鹰	红石街地铁站
腰包J1	红石街地铁站
绿宝石	药局

道具	位置变化
蓝宝石	地铁控制室南侧小巷
红宝石	地铁变电所，高压区域
身份识别卡	警局，地下道守卫室

敌人的配置改变也会令流程难点发生变化，下面讲解一些关键点：

· 地狱模式下，部分安全屋的存档打字机会消失（只留下物品箱），包括——①甜甜圈店内；②拆除工地最底层房间；③警察局 1 楼西侧暗室；④医院 2 楼档案室；⑤地下储藏设施的办公室；⑥ 2 号母巢 1 楼储物间。

· 高难度时丧尸经常会“二连扑”，即使完美闪避开第一下也并不代表就万事大吉了。

· 离开地铁站时小巷里的一大群丧尸会吓住不少玩家，用旁边的闪光弹闪瞎后快速通过即可，等修复地铁线路后再回来时它们就会自动刷掉了。

· 甜甜圈店外有大量丧尸，而且正门会因内侧新增的丧尸而被堵住，故必须从右侧的小路绕行，穿过民家才能抵达地铁控制室。等恢复完电力再回来时，这批丧尸会被刷掉。（在屋顶上还能看到一只胖丧尸正在啃大甜甜圈招牌。）

· 高难度下寄生丧尸会提前登场，早早给玩家马格南的原因也在于此。

· 放散弹枪的房间需要先捡起门口的“消防水带”才能进入，里面有一波强敌。

· 警察局 1 楼西侧长廊的窗口处能看到丧尸布拉德在游走，抵达指挥室门口时，舔食者就会破窗而入，与丧尸形成夹击之势，实际上这里可以直接跑过。

· 扣押物品保管室外的舔食者追加到 2 只，幸好是先后刷出来的。还是建议步行开门，不慎被发现的话就交一发闪光弹。

· 拿到电池离开时，无论此前是否击倒丧尸布拉德，它都会在扣押物品保管室外堵门。

· 炸开淋浴室后，对面的敌群中多出苍白头颅。这里一定要先扔闪光弹，然后用拳头打飞开门进来的敌人，直接冲向 S.T.A.R.S. 办公室，不要贪恋途中的物资。

· 卡洛斯的医院流程会多出舔食者，而且猎杀者 β 也比剧情要更早登场。最后的防守战开始前最好能预存两颗手雷。

· 地下储藏设施的仓库区域，重新设计的怪物分布充满恶意。在①号保险丝扶梯下方的集装箱里新增了一头猎杀者 γ；拿取②号保险丝后，推荐往对面封闭的集装箱门口钉一发地雷弹，这样回程时可以秒掉狗群并直接走人。

· 培养皿区域的困兽斗，总共会冲出 5 只猎杀者 β，务必预存好硫酸弹。

· 最终 BOSS 战对方的连续拍击经常会把玩家一套打死，甚至连开菜单补血的机会都没有。故战斗应以回避为优先，尤其小心 BOSS 高举右爪的拍击，等确保自己安全时再伺机以连发手枪攻击泡状弱点。

敌人应对

下面针对不同种类的敌人，介绍推荐的应对打法。

丧尸

作为最常规的杂兵，本作的丧尸继承了《RE:2》的特点——非常耐打且喜欢装死。如果不是爆头击杀的话，玩家往往需要用刀或手枪来试探倒地的丧尸是否已经彻底死亡，才能安心从它们身边通过。由于不触发暴击的话手枪基本无法打断腿，建议还是利用子弹时间提升暴击率的特性，瞄准头部寻求爆头击杀才比较高效。拿到散弹枪后也可以较为稳定地将它们解决。得益于紧急回避系统的存在，只是从丧尸身边跑过的话无需像前作那样先得打出硬直。

除了安全屋以外，有个别门丧尸也无法闯入，故卡在门口发动攻击的话，它们只会傻傻地挨打而不会警觉。部分丧尸在玩家拿取特定道具后才会起身，这些敌人可以提前攻击，有伤害判定。此外栅栏后面的敌人往往很脆，刷杀敌数时不妨顺手解决。

丧尸犬

在流程中出场的机会不多，丧尸犬虽然血量低但速度快，两只以上同时登场很容易给玩家造成混乱。数量不多且距离较远时可以尝试用手枪点射，进入中距离还是建议换散弹枪直接喷飞。高难度下某集装箱里的那一群狗，还是直接用爆破弹或地雷弹带走吧！

吸命恶魔

只出没于变电所高压区域的小型怪物，能在地面、墙壁和天花板自由移动。它们会从巢穴洞口处刷出，再加上场景昏暗的关系，显得神出鬼没。用手枪点射比较浪费时间，还是用散弹枪开路更为有效，击打电箱触发的范围伤害也能将它们秒杀。本身这段流程就不建议与吸命恶魔多做纠缠，尽快恢复电力离开这个是非之地才是上策。一旦被寄生，吉儿会陷入无法跑动或躲避，且移动速度极其缓慢的不利状态，生命值也会徐徐下降。在此状态下受到攻击而亡，会有特殊的死亡动画。

寄生丧尸

由追迹者生成，将寄生虫附着在丧尸头部的全新怪物。寄生虫的形态有些类似《异形》里的抱脸虫，平时用脚保护住弱点，尾部能伸长发动远距离攻击，这招速度快且没有明显前摇动作，但有特殊音效，想完美回避要多依赖声音来判断。用手枪点射丧尸身体，打出踉跄动作时，头部的寄生虫弱点会显露出来，此时再对准红色的区域猛攻。有散弹枪的话，直接近身瞄准头部轰开弱点更为奏效。

猎杀者γ

伽马相比原作体型增大了数倍，不但经常堵住必经之路，近身发动的吞食攻击依旧是一击必杀。由于这种怪物不耐高温，所以火焰弹是对付它们的首选。此外手榴弹也可以造成巨大伤害，但是一定要炸到正面的嘴部弱点，其他位置收效甚微。高难度下即使火焰弹打到嘴里，持续的伤害也经常不足以一发致命，推荐配合散弹枪喷弱点的方式来补枪。如果玩家解锁了特典武器“雷电”，打这种弱点明显的敌人非常吃香。

舔食者

3 代原作中并没有舔食者，得益于《RE:2》里的出彩表现，它们也在本作中继续登场。舔食者没有视力但听力出众，以步行悄悄通过就可以避免引起它们的警觉。由于本作的刀大幅弱化，不能像前作那样轻松刀杀舔食者，因此还是建议尽量避战。舔食者的跳劈动作大开大合，用卡洛斯看准时机使出“后手直拳”再以冲锋枪自动锁定头部输出较为安逸。吉儿对付它的手段就丰富得多了，推荐火焰弹。

猎杀者β

相比原作大幅强化的贝塔让不少玩家吃到了苦头，原因在于：①其头部有外壳保护，要打破后才能造成有效伤害；②破壳后左手使出的跳劈是必杀一击，一爪封喉。卡洛斯对付贝塔时要尽量将冲锋枪升级到双弹匣，这样才能形成有效的火力压制，否则装弹期间往往会受到重创。收集到的手雷尽量留给这些耐打的家伙，在非强制战斗的环节，闪光弹也可以起到限制对方行动的奇效。吉儿方面以榴弹发射器配合硫酸弹可以让贝塔持续伤血并陷入硬直状态，高难度下再补一两枪散弹即可收工。硫酸弹不足时，用马格南瞄准头部也可以痛击对手。

苍白头颅

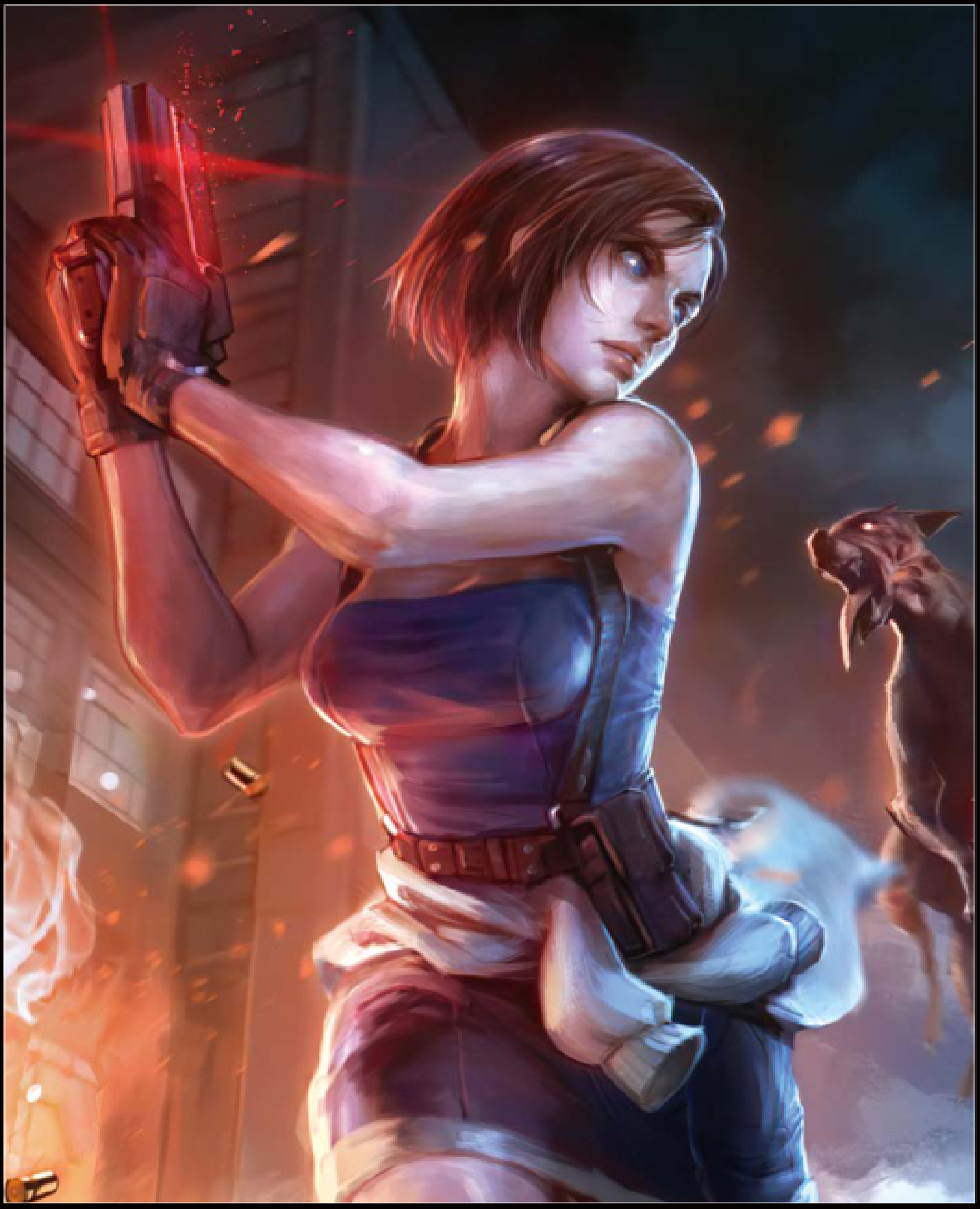
来自《RE:2》免费 DLC 模式“幽灵生还者”中的怪物，浑身冒着白烟，飞扑的移动速度比丧尸快很多。在受到伤害后，损伤会随着时间慢慢复原，而且它们也不会发生一般丧尸那种断肢乃至爆头的情况。火力不足的武器根本无法杀死苍白头颅，必须以超越其再生能力的速度造成伤害才能将其杀死。推荐用马格南直接瞄准头部击杀，或是硫酸弹这种有持续伤害效果的武器，当它们身上不再冒烟就表明已经彻底死亡。

追迹者（第 1 形态）

这里介绍的是在特定阶段登场、会不断追逐玩家的追迹者，而非 BOSS 战的情况。它的弱点是胸口的装置以及头部。前期追迹者为空手，除了快速挥拳、双拳砸地等套路外，距离较远时还会用触手拉倒吉儿，咆哮声则能让玩家陷入硬直状态（龙吼）；中期它则会持火箭发射器登场，发射时经常还会预判玩家的走位。

一般情况下都不建议与追迹者正面交锋，利用电箱等打出硬直就可以直接走人。（注意，拿到“破坏剪”的那个修车厂安全屋追迹者是可以进入的。）想要打掉落品的话，最高效的方法还是手榴弹和油桶，高难度下则需要换出散弹枪甚至马格南。对追迹者造成重创后，它会跪地陷入硬直状态，分两种情况：一种时间较短，此时可以换出散弹枪等抓紧近身输出；另一种硬直较长，伴随着“咚咚咚”的音效声，只有这种状态才会掉出补给品箱。

登场阶段	掉落补给箱
变电所控制室恢复电力后	扩充弹匣（手枪）
地铁控制室修复线路后	抑制器（手枪）
在地铁站与卡洛斯会合、主动引开敌人时	散弹枪弹药
巨大的查理玩偶头滚落后	火焰弹



成就/奖杯

奖杯总数	铜 16、银 12、金 4、白金 1/33 个
成就总数	1000点/32个
完美难度	4/10
完美所需时间	15小时左右
在线成就/奖杯	无
最少通关次数	3次
有无会错过的成就/奖杯	有
成就/奖杯BUG	无
特殊需求	无

全成就 / 白金路线

本作的高难度需要逐级解锁，故想达成全成就 / 白金至少也得三周目。即一周目专家模式、二周目恶梦模式、三周目地狱模式。除了地狱模式必须达成 S 级评价外（2 小时内通关也包含其中），另外两个周目的过程中还要顺带完成全收集、不开箱、只吃 1 次药的特殊通关条件。

由于无限火箭筒的入手条件极其简单，也导致成就 / 奖杯的完美难度大幅降低。下面给出最速路线参考，新手玩家可根据自身水平，选择低难度初见或是将特殊通关的条件分开不同周目完成，即便多打 1～2 轮也花不了太多时间。

1. 直接开始专家模式，并在通关的过程中完成全收集（想少打一个周目的话还可以顺便尝试挑战不开箱）。本周目要注意在三个位置留存档，分别是——①吉儿进入变电所高压区域前；②医院卡洛斯防守战开始前；③吉儿刚抵达 2 号母巢时。

2. 不急着开始二周目，而是优先完成游戏里的各种内置挑战，积累点数。其中杀敌数相关的武器包括手枪、散弹枪、榴弹发射器、冲锋枪、马格南，此外还有一个总 2000 杀的挑战。正常游戏的情况下，每周目能击杀 200 名以上的敌人。利用一周目时预留的存档，配合 S/L 大法可以高效刷特定武器的杀敌数，而不需要反复通关。

散弹枪（130 杀）：读取预留存档①，沿途找到的所有“高级火药”全都用来合成散弹枪子弹。进入虫巢覆盖的高压区域后，用散弹枪击杀这里不断刷出的吸命恶魔，直到弹药耗尽后读档重复。

手枪（200 杀）& 冲锋枪（400 杀）：读取预留存档②。前两个阶段自由杀敌，在第三阶段不安装炸药，这样门口就会涌入大量丧尸，用手枪 / 冲锋枪不断击杀，直至丧尸不再进门或弹药耗尽后读档重复。这里也是刷 2000 杀的最佳地点，武器击杀全部达成后不妨多用手榴弹来快速杀敌。

榴弹发射器（120 杀）& 马格南（80 杀）：读取预留存档③，用对应武器击杀 1 层和 2 层能遇到的所有敌人后读档重复。由于马格南的弹药比较稀少，需要攒下“高级火药”来合成才能提高效率。

3. 在完成挑战的过程中攒够点数就第一时间购入“无限火箭发射器”，这样后续无论是刷“2000 人斩”还是通关高难度都会轻松不少。

4. 在购入“防御硬币”和“恢复硬币”后，便可开始恶梦模式，通关的同时完成“只吃 1 次药”的挑战（如果感觉吃力可先放弃）。

5. 在购入“开锁工具”和“破坏剪”后，便可开始地狱模式，完成 S 级评价通关，2 小时内通关也能同时拿到。

6. 如果不开箱或只吃 1 次药的通关挑战尚未完成，用辅助模式重开，速通即可收工。

永别了，浣熊市 -点/

解锁条件 取得所有奖杯

首次逃脱 20点/

解锁条件 逃离吉儿的公寓

值得依赖的人 20点/

解锁条件 逃离浣熊市郊区

逃离市区 20点/

解锁条件 成功逃离浣熊市市区

感觉不太好 20点/

解锁条件 离开钟楼广场

统治者 50点/

解锁条件 以“地狱”模式完成游戏。

基础化学 20点/

解锁条件 制作一样物品

枪匠 20点/

解锁条件 改装一把武器

井然有序 20点/

解锁条件 扩充物品栏

击败了Nemesis 40点/

解锁条件 迫使Nemesis掉下物品

获得方法 即非BOSS战的时候将追迹者打成跪地的大硬直，令其掉落补给品箱。

击败了Nemesis? 20点/

解锁条件 在屋顶上击败Nemesis

能量宝石 40点/

解锁条件 将所有宝石放入钟楼纪念碑

卡洛斯快车 20点/

解锁条件 离开浣熊市警察局

不幸的结局 20点/

解锁条件 击败丧尸布拉德

吉儿·瓦伦丁 50点/

解锁条件 在“地狱”模式中，以S级完成游戏

获得方法 评价基准是①2小时以内通关，②存档5次以内。使用任何特典道具均不影响评价，持有无限火箭发射器的情况下，基本只有最终BOSS战会稍有难度，此外最好还能带上硬币作为辅助。5次存档推荐的安排如下——

存档1：BOSS战·追迹者（第1形态）前。

存档2：地铁隧道，BOSS战·追迹者（第2形态）前。

存档3：卡洛斯医院流程开始时。

存档4：2号母巢，BOSS战·追迹者（第2形态）前。

存档5：2号母巢，最终BOSS战前。

我需要英雄 20点/

解锁条件 抵挡丧尸的围攻

紧追在后 20点/

解锁条件 继续追踪尼可拉

电力流通 40点/

解锁条件 在5分钟内收集仓库中的保险丝

获得方法 官方条件写的是“在5分钟内收集”，但实际上时间判定点是从“停电”开始，到“安装全部3枚保险丝”时结束，故并不是集齐保险丝就万事大吉了，还得尽快安回去。

击败了Nemesis！？ 20点/

解锁条件 击败 Nemesis第2形态

击败了Nemesis！！！ 20点/

解锁条件 击败 Nemesis第3形态

你好啊，查理！ 20点/

解锁条件 摧毁一个查理玩偶

一石二鸟 40点/

解锁条件 一枪击败两名敌人

获得方法 这算是系列的传统挑战了，在变电所高压区域用散弹枪攻击吸命恶魔比较容易达成，后期也可以用马格南对丧尸“一穿二”来实现。

书呆子 40点/

解锁条件 阅读所有剧情文件

获得方法 文件共有56份，序章时吉儿家中的1～4号文件会自动收集。虽然可以多周目累积，但还是建议玩家在同一周目内完成。

再见，查理！ 40点/

解锁条件 摧毁所有查理玩偶

获得方法 查理玩偶共有20个，摧毁后在游戏内就不会再出现，可以多周目累积完成。

肯多的枪械店 20点/

解锁条件 收集剧情模式中所有武器

获得方法 武器共有10种，除匕首外，手榴弹和闪光弹也算在其中，但不包含商店里购入的特典武器。

RE：解锁大师 40点/

解锁条件 打开所有保险箱、储物柜、保险柜和可开的锁

获得方法 锁共有20处，使用“破坏剪”和“身份识别卡”开启的不算在内。

幸存者 40点/

解锁条件 以“标准”或以上难度模式通关游戏

高手 40点/

解锁条件 以“专家”或以上难度模式通关游戏

征服者 40点/

解锁条件 以“恶梦”或以上难度模式通关游戏

非常出色！ 50点/

解锁条件 以S级完成游戏

极简主义者 40点/

解锁条件 在不开启物品箱的情况下完成游戏

获得方法 不开箱就意味着无法使用特典物品和武器，不过购买的额外腰包还是可以利用的，辅助模式追加的4格物品栏也有同样的效果。难点只在于玩家对道具能否合理管理，“开锁工具”和“破坏剪”并不需要把全部对应位置都开启，只要系统判定玩家已经无法再使用（比如进入下水道后破坏剪就没用了），就会出现允许丢弃的图标。

以后可能用得上！ 40点/

解锁条件 使用不超过1个治疗物品通关游戏

获得方法 限制吃药的难点只在于变电所的高压区域，“不超过1个治疗物品”也就是剧情强制寄生的那一次允许玩家使用药草驱虫。虽然吉儿在离开高压区域后会自动吐虫，但还是不建议顶着不利状态去恢复电力。故建议提前存档，之后的流程可以依靠特典的2枚“恢复硬币”来满足回血需求。

短跑选手 50点/

解锁条件 在2小时游戏时间内通关游戏

获得方法 本作的流程本身比较直来直去，没有设计太多需要绕路和解谜的环节，速攻路线的规划难度相比《RE:2》大幅降低。再加上通关后可以购买“开锁工具”和“破坏剪”，更是大幅节省了玩家来回跑路的时间。而且“2小时内通关”也是地狱模式S评价的必要条件。

挑战记录

与《RE:2》类似，本作设计了 58 个内置挑战，其中 32 个与本作的成就 / 奖杯条件重合，玩家可以在“记录”中查看达成条件和具体进度。完成这些挑战后不但能解锁模型、概念美术等奖励，还能获得用在商店中购买特典的点数。买完商店的全部特典需要 175200 点，而完成所有挑战的奖励也正好是 175200 点。因此，全成就 / 白金只不过是开始，完成所有的挑战记录才是真正达成完美。

编号	记录	达成条件	获得点数	奖励
1	永别了，浣熊市	完成所有挑战	0	[模型]最后逃脱
2	首次逃脱	逃离吉儿的公寓	80	[概念美术]吉儿的房间
3	值得依赖的人	逃离浣熊市郊区	100	[概念美术]杰克酒吧
4	击败了Nemesis?	在屋顶上击败Nemesis	120	[概念美术]Nemesis第1形态A
5	逃离市区	成功逃离浣熊市市区	120	[概念美术]加油站/精品店
6	卡洛斯快车	离开浣熊市警察局	120	[概念美术]卡洛斯
7	感觉不太好	离开钟楼广场	140	[模型]Nemesis第2形态
8	我需要英雄	抵挡丧尸的围攻	160	[概念美术]医院
9	紧追在后	继续追踪尼克拉	180	[概念美术]怪物
10	击败了Nemesis！？	击败Nemesis第2形态	260	[概念美术]Nemesis第2形态B
11	击败了Nemesis！！！	击败Nemesis第3形态	800	[概念美术]实验室通道
12	基础化学	制作一样物品	160	[概念美术]内部
13	枪匠	改装一把武器	150	[概念美术]住宅区
14	井然有序	扩充物品栏	150	[概念美术]甜甜圈店/餐馆
15	回避大师	做出一次完美回避	200	[概念美术]市区
16	卡洛斯致胜一击	成功使出卡洛斯的拳击能力	200	[模型]马文·伯拉纳
17	你好啊，查理!	摧毁一个查理玩偶	200	[模型]查理玩偶
18	可靠的随身武器	使用手枪击败80名敌人	1200	[概念美术]商店
19	神枪手	使用手枪击败200名敌人	5200	[模型]女性丧尸
20	近战伙伴	使用散弹枪击败100名敌人	3200	[概念美术]附录绘画A
21	专业近距离枪手	使用散弹枪击败130名敌人	6200	[模型]米海尔·维克多
22	制造骚动	使用榴弹发射器击败80名敌人	6200	[模型]泰瑞尔·帕切克
23	掷弹兵	使用榴弹发射器击败120名敌人	10400	[模型]伽马猎人
24	觉得自己幸运吗?	使用马格南击败20名敌人	6600	[概念美术]Nemesis第2形态A
25	你够幸运吗?	使用马格南击败80名敌人	10400	[模型]Ne-Alpha寄生虫
26	抑制火力!	使用冲锋枪击败200名敌人	3400	[模型]舔食者
27	子弹四溅	使用冲锋枪击败400名敌人	8400	[模型]贝塔猎人
28	必要之暴力	击败400名敌人	5200	[概念美术]附录绘画C
29	有效减少	击败800名敌人	8200	[概念美术]停车场/屋顶
30	削减数量	击败1100名敌人	10400	[概念美术]拆除工地
31	丧尸终结者	击败1400名敌人	10600	[概念美术]附录绘画B
32	丧尸之惧	击败2000名敌人	11000	[概念美术]Nemesis第1形态B
33	一石二鸟	一枪击败两名敌人	1000	[模型]丧尸犬
34	脱帽致敬!	将28只丧尸的帽子射下	2000	[模型]男性丧尸
35	击败了Nemesis	迫使Nemesis掉下物品	600	[模型]墨菲·希克
36	忘记了他!	听取与达理奥的所有对话（共3段）	200	[概念美术]达里奥的仓库
37	不幸的结局	击败丧尸布拉德	120	[模型]布拉德·维克斯
38	能量宝石	将所有宝石放入钟楼纪念碑	600	[概念美术]故事分镜
39	电力流通	在5分钟内收集仓库中的保险丝	2000	[模型]苍白头颅
40	肯多的枪械店	收集剧情模式中所有武器（10种）	600	[模型]罗伯特·肯多
41	肯多的门徒	收集所有武器零件（10种）	300	[模型]纳桑尼尔·巴德
42	书呆子	阅读所有剧情文件（56份）	1000	[概念美术]实验室设备、[模型]吸命恶魔
43	再见，查理!	摧毁所有查理玩偶（20个）	1000	[概念美术]Nemesis设计手稿A
44	RE：解锁大师	打开所有保险箱、储物柜、保险柜和可打开的锁（20个）	1000	[概念美术]洛克人、[模型]达里奥·罗索
45	逃脱者	以“辅助”或以上难度模式通关游戏	800	[模型]吉儿：默认服装
46	幸存者	以“标准”或以上难度模式通关游戏	1000	[模型]吉儿：S.T.A.R.S.服装
47	高手	以“专家”或以上难度模式通关游戏	1200	[概念美术]配角、游戏模式：恶梦模式
48	征服者	以“恶梦”或以上难度模式通关游戏	3000	[概念美术]逃脱、游戏模式：地狱模式
49	统治者	以“地狱”模式完成游戏	8000	[模型]吉儿与卡洛斯2
50	浣熊市警察局新星	在“标准”或以上难度模式中，以S级通关游戏	3800	[概念美术]Nemesis设计手稿B
51	U.B.C.S.新星	在“专家”或以上难度模式中，以S级通关游戏	6200	[模型]Nemesis第3形态
52	S.T.A.R.S.新星	在“恶梦”或以上难度模式中，以S级通关游戏	8000	[模型]吉儿与卡洛斯1
53	吉儿·瓦伦丁	在“地狱”模式中，以S级完成游戏	0	[模型]吉儿与Nemesis
54	表现超棒!	以A级或更高级通关游戏	840	[模型]卡洛斯：默认
55	非常出色!	以S级通关游戏	1200	[概念美术]吉儿
56	极简主义者	在不开启物品箱的情况下完成游戏	7000	[模型]尼克拉·基努维夫
57	以后可能用得上	使用不超过1个治疗物品通关游戏	7000	[模型]吉儿：已受感染
58	短跑选手	在2小时游戏时间内通关游戏	7000	[模型]Nemesis第1形态

文 长剑 美编 咕噜

PC PS4 XOne

生化危机 抵抗		Capcom	
Resident Evil: Resistance		动作	中文版
2020 年 4 月 3 日	在线 2~5 人	无对应周边	
售价为 468 港币（与《生化危机 3 重制版》同捆）			

《生化危机 抵抗》是与《生化危机 3 重制版》同捆贩售的在线多人对战游戏——它并非一个单纯的多人模式，而是一款独立的游戏。从这一定位可以看出，Capcom 对其所赋予的内涵可不一般。而当玩家越是深入游玩，也会越发意识到这是一款机制完善、饶有新意的佳作。

本文首先对游戏规则、系统以及各项设定进行梳理与分析，并根据幸存者与操纵者两方阵营的特性，将各自专属的内容进行单独讲解，最后则针对成就 / 奖杯的解锁方法进行详细说明。希望此文能够帮助各位读者全面地理解游戏机制和设定，从而得以充分享受本作所呈现出的独特趣味。

※ 本文收录的内容包含本作的初期版本，以及分别于 4 月 17 日和 5 月 15 日所推出的两次更新。

PDF杂志购买微信：bfc0400

玩法综述与系统梳理

游戏规则

本作是一款“非对称型对战生存恐怖游戏”，采取一对四的非对称对战模式。一名玩家扮演操纵者“自成一派”，另外四名玩家扮演幸存者组成对立阵营，以“幸存者设法突破操纵者设下的重重阻碍并逃脱”为主题，围绕“时间”展开争夺战。

作为幸存者一方的四名玩家，玩法是系列传统的第三人称射击类型，除了能使用枪械等远程武器射杀敌人，还能够以匕首、棍棒等武器使出近战攻击。而每一名幸存者都具有基于角色背景的专属个人技能，发挥各自独特的作用。

扮演操纵者的玩家，多数时候并不会直接面对幸存者，而是透过安装在场景中的一个个监控摄像头，从俯视角以使用技能卡的方式，安排和设置陷阱与怪物等“障碍物”的出现位置，阻止幸存者前进。

游戏的胜负判定条件简单易懂：对局的地图被划分为三个区域，每个区域会设置一个过关条件，开局时会给定基本限制时间，如果幸存者在限制时间内通过地图内的所有区域，则幸存者一方获胜；如果限制时间耗尽，则操纵者一方获胜。

但既然是围绕时间展开的争夺战，实际影响倒计时的因素还有很多：留给幸存者的限制时间除了会随着时间自然经过而减少以外，同时也会因双方玩家的特定行动而有所增减。

▲幸存者的玩法与系列传统作品类似，但更强调与同伴相互之间的配合，力求尽快完成每个区域的任务目标，最终逃出操纵者的“魔爪”。

▲操纵者的玩法则比较特殊：透过监控摄像头，使用种类多样的“技能卡”，从而设下各种生化兵器和陷阱，阻止幸存者逃脱。

区域过关条件

目前本作一共有四张地图供玩家选择，虽说每张地图会根据设施背景而在关键物品的名称、外观等方面略有区别，但从类型和顺序来看，它们本质上都是相同的。故在此对“过关条件”进行宏观介绍，让各位玩家无论是扮演幸存者还是操纵者时，都能够明确双方的目的和企图，从而做到有的放矢。

每个区域的具体过关条件分别为：

●区域 1：收集三块门锁碎片并将它们装到出口附近的机关门锁上，当三个碎片归位完毕，便可打开通往区域 2 的逃生门。注意，如果携带碎片的幸存者中途倒下，则碎片也会掉落，需要幸存者重新捡起。

●区域 2：找到并击败特殊的保安丧尸并取得其掉落的保安卡，再使用保安卡分别解除三处保安装置锁定。注意，只有持有保安卡的幸存者才可以解锁保安装置，并且同区域 1 的门锁碎片一样，持有保安卡的幸存者若中途倒下，则保安卡也会掉落。

●区域 3：找出并摧毁保护罩处于开启状态的红色能源核心。能源核心的保护罩同一时间仅会开启一个，只有当幸存者将当前开启的一个摧毁完毕后，下一个才会随之打开。当三个能源核心都被摧毁后，幸存者还必须到最后的逃生出口前

▲位于区域 1 逃生通道前的机关门锁，无论外形是塑像还是离心机，都无一例外地缺少三个“门锁碎片”。

▲位于区域 2 的保安装置，需要先找到并击败保安丧尸取得保安卡，才可以进行操作。

▲区域 3 的能源核心，只有保护罩打开并泛出红光的才能够被破坏，因此同一时间只能破坏一个。

启动逃生装置，启动后还需要经过三十秒才会打开，幸存者通过大门之后才算逃出成功。

需要注意，一般情况下，达成某一区域的过关条件后，需要所有幸存者玩家均到达逃生通道才能前往下一区域。但也有例外：如果此时倒计时已结束，则只要有至少一人处于逃生门位置，那么全体幸存者便都能够到达下一区域，只是奖励时间会相应地减少。此外，区域3的最终逃生门开启后，到达门口的玩家可以选择自行离开，但与全员一同逃脱的方式相比，最终得分会有所降低。

影响倒计时的行动

操纵者对幸存者造成的任何形式的伤害均会伴随限制时间的减少，不限手段。操纵者阵营减少限制时间的方式主要包括：

· 用摄像头搭载的枪械直接击中幸存者：根据枪支类型而定，每一发子弹命中时，减少的时间为1秒至5秒不等。

· 陷阱波及一名幸存者：5秒。

· 怪物对幸存者造成伤害：根据攻击类型而定，其中幸存者被怪物的扑咬攻击命中一次的话，减少的时间为15秒。

· 使一名幸存者陷入濒死状态：15秒。

· 杀死一名幸存者：30秒。

· 使幸存者陷入感染状态：当幸存者因受到感染而发生咳嗽时会导致时间减少，每咳嗽一次减少的时间为5秒。

幸存者一方则能够通过破坏陷阱、击杀丧尸等反制操纵者玩家的行动增加限制时间。对于幸存者来说没有生命次数限制，即便死亡也可以重生，但每次死亡并重生时，会导致限制时间大量减少。所以为了维持成功逃脱的希望，扮演幸存者的玩家不仅需要保护好自己，还得时刻留意同伴的情况，在他们陷入危机时及时出手相救。幸存者阵营增加时间的主要方式包括：

· 杀死一只怪物：根据敌人种类而定，5秒至15秒不等。

· 成功拆除或使用武器破坏一个陷阱：10秒。

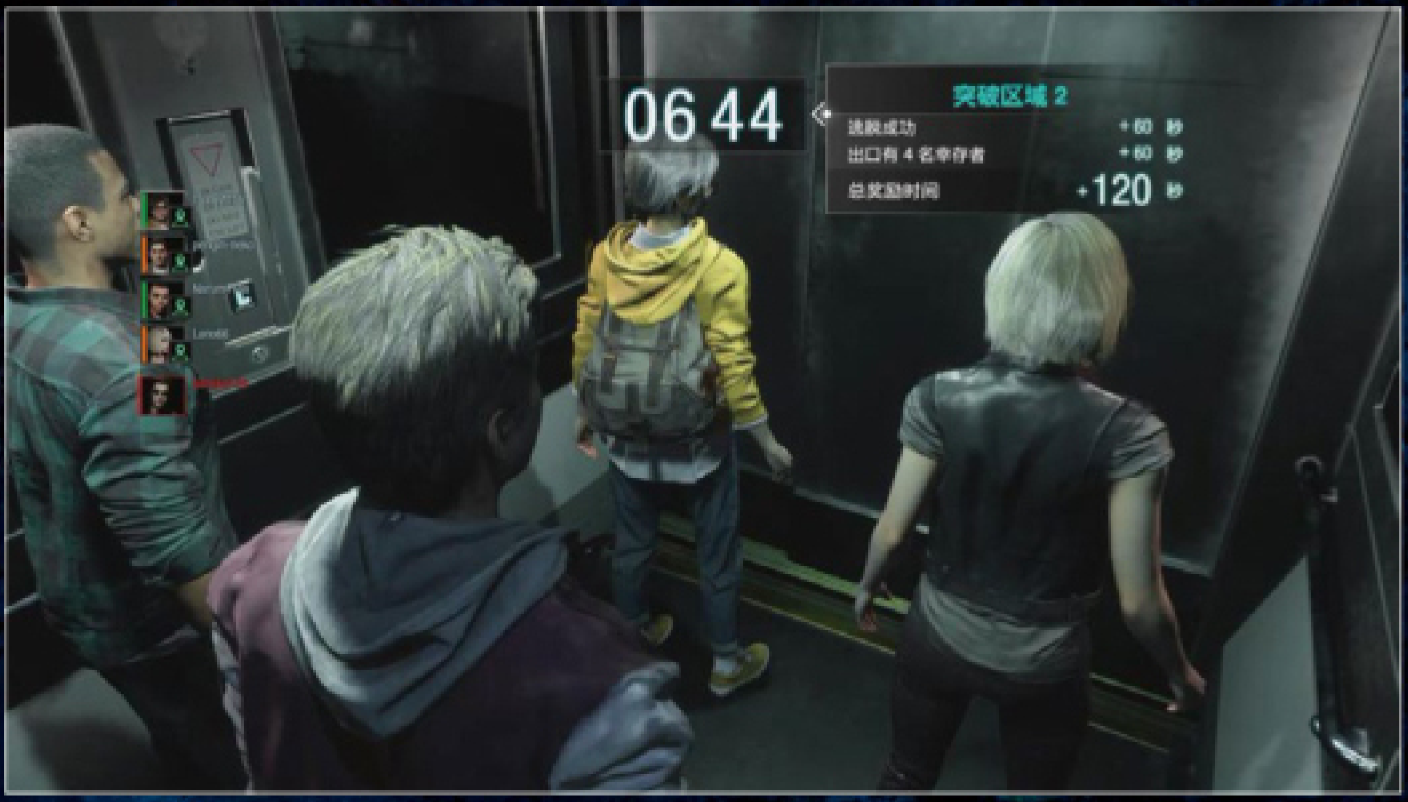
· 成功救助一名陷入濒死状态的同伴：15秒。

· 找到一个过关所需的关键道具，或达成一个过关所必须进行的步骤：根据类型而定，成功安放一块门锁碎片为20秒，成功解除一处安保装置、破坏一个能量核心为30秒，成功启动最后的逃生出口为60秒。

· 通过一个关卡区域：固定增加60秒，再根据通过区域的人数额外增加时间，四人全部通过时，增加的时间为60秒。

· 使操纵者正在操控的摄像头失效：10秒（搭载枪支时为15秒）。

· 取得补给丧尸掉落的补给物资：30秒。



▲幸存者完成特定任务目标、全员通过区域等行动会显著增加限制时间。

▲倒计时结束会提示“超时”，但超时后并不会立即 Game Over，而是在倒计时外框的红色槽彻底清空时才会宣告结束，在此期间如果有增加时间的行动发生的话，则幸存者一方还有可能“续命”。

对局评价与成绩点数

每场游戏结束后，会进行对局结果评估：系统会根据每名玩家各自的表现，针对“时间”“任务”和“技巧”三个方面进行评分（所占分值分别为1000、2000、2000，满分为5000），并据此由低到高给出从D到S不等的综合评级。根据玩家所处阵营，各项评分的标准也有所区别，具体表现为：

●幸存者

时间：剩余时间越多，则分数越高。

任务：通过的区域和达成的目标越多，则分数越高。

技巧：对怪物造成伤害、救援队友、拾取保护伞货币等积极行动越多，则分数越高。

●操纵者

时间：越快消耗掉幸存者的剩余时间，则分数越高。

任务：逃脱的幸存者人数越少，则分数越高。

技巧：对幸存者造成伤害、使幸存者进入濒死状态等积极行动越多，则分数越高。

这一分数会转化为成绩点数（Result Point，简称RP），同时也是作为玩家从商店购买道具、装饰品等组件，以强化或者自定义角色外观时所必需消耗的“货币”。此外，玩家所使用的角色也会获得与成绩点数等量的经验值，进而提升角色等级。随着等级的提升，可以为该角色陆续解锁新的技能分支以及新的技能卡，让玩家能够充分培养自己喜爱的角色。

一个与成绩点数密切相关的道具名为“RP增量器”，属于消耗品，其作用是提高玩家在单场对局中所获得的成绩点数（提升为基础值的两倍），使用方法为：在对战准备阶段的编辑界面下，按下OPTIONS键选择“开启/关闭”。此外，RP增量器不仅可以提高自己所获得RP，还可以为一起游玩的玩家提供加成。换句话说，如果一场游戏中使用RP增量器的玩家越多，那么各玩家所获得的RP就越多。所以如果玩家想要更快速地升级角色，或者解锁道具、自定义组件等项目，可以尝试通过前往各主机平台所对应的商店进行购买，或者升级角色至特定等级等方式，获取并使用RP增量器。

※5月15日的更新追加了以下判定：若玩家在一场对局中所获得的成绩点数低于特定数值，则原本选择使用的RP增量器不会被消耗。

道具匣与装饰匣

成绩点数（RP）可用来打开两类匣子：道具匣与装饰匣。装饰匣包含造型、动作和台词语音，不影响角色强度；而道具匣则包含会直接影响角

PDF杂志购买微信：bfc0400

色能力的道具。当玩家通过完成每日 / 每周任务获得奖励（仅限装饰匣），或者直接花费 RP 开启匣子之后，可随机获得所有项目中的一件物品。

●装饰匣

含有操纵者和幸存者用的装饰品。可随机获得幸存者造型、怪物造型、喷漆、幸存者动作、怪物动作和操纵者语音等自定义装饰组件。同一物品仅出现一次，每次打开匣子必然会获得一样新物品。

●道具匣

分为操纵者专用和幸存者专用两类，每一类均会分为低级、中级和高级三种（单次“开箱”的所需 RP 分别为 3000、8000 以及 20000）。每种道具匣都包含多个道具，取得后可通过编辑菜单进行装备。同一物品仅会出现一次，每次打开匣子必然会获得一样新物品。

交流系统

作为在线游戏中与其他玩家进行简单交流的手段，本作也设有动作、表情等自定义的沟通指令，掌管这一系列指令的按键落到了 L1 键的身上。具体的指令类型如下：

●动作

用 L1 + 方向键执行动作。幸存者可以随时做出动作，但操纵者只能在控制怪物时做出动作。动作分为幸存者专用和操纵者专用两种，可通过编辑菜单进行设置。

●喷漆

用 L1+ □ / ○ / × / △可在墙壁或天花板上喷漆，但操纵者只有在控制怪物时才可使用喷漆。喷漆分为幸存者专用喷漆和操纵者专用喷漆，可通过编辑菜单进行设置。

●台词语音

仅为操纵者可用，且仅能在摄像头模式下使用。用 L1 + 方向键可播放预设的台词语音，可通过编辑菜单进行设置。

游戏模式

●快速匹配

最常用的模式为快速匹配，该模式会随机匹配与自身等级相近的玩家，必须凑齐五人才能开始游戏。玩家可自由选择使用幸存者或操纵者排队，也可随机指定阵营（5 月 15 日更新之后，若玩家在该模式下选择“随机”的话，结算时会获得额外成绩点数奖励）。其中，如果选择幸存者阵营，则可邀请朋友加入，一起进行游戏。该模式下地图会随机决定，成绩点数也可以正常取得。

●自定义游戏

玩家在此模式下可选择地图（由操纵者选择），可以与朋友一起进行游戏，也可随机征召玩家加入游戏。即便幸存者不足四人也可以开始游戏（最少一人）。在该模式下，成绩点数的获得量仅为快速匹配的十分之一，且无法取得任何成就 / 奖杯。

●练习模式

练习模式分为幸存者模式和操纵者模式两种，玩家可以自由设置“技能冷却时间”“是否无敌”等一系列参数，从而在单人游戏环境下熟悉游戏玩法和操作等。

指导思想

玩家在游玩初期阶段，保持一个良好的心态是最重要的。因为无论是扮演操纵者还是扮演幸存者，在不熟悉操作、角色特性、

▶查看系统教学也很重要——毕竟涉及成就 / 奖杯的解锁嘛。

◀在遭到接连暴打之后，这份屈辱促使我卧薪尝胆、发愤图强——最终学会了如何暴打别人——各位，是不是觉得很励志？

地图环境的情况下，输掉比赛甚至是输得很惨的情况都是极为正常的，笔者在最初的公测期间也是被“跟踪狂 X 先生”接连暴打好多局才开始慢慢学会该怎么玩的。

所以诸位一定要在心里预留一片回旋的余地，握紧拳头告诉自己：“开局的十把我就是拿来输的！（另外别让队友知道，万一他们和你的想法不一样呢？）”，尽可能在这一过程中积累经验教训，掌握敌我双方的能力特性，熟悉地图结构，之后便会自然而然地感到“越玩越顺”了。

接下来，笔者将分别以“幸存者”与“操纵者”两方阵营的角度，从按键操作到基础知识再到技巧建议，让玩家能更快地对双方阵营的玩法和要点形成更加系统、全面的认识。

P.S. 正式开始游戏前，建议先进行游戏内的系统教程，从而了解最基本程度的操作和玩法。

幸存者之“求生手册”

按键说明

PS4	XOne	对应操作
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
方向键	方向键	快速切换武器/使用道具
□	X	装填弹药
△	Y	开启物品栏菜单
○	A	确认/互动/（按住）救助濒死状态的队友
×	B	取消/关闭菜单
L1	LB	（按住）调出系统语言/表情菜单
R1	RB	使用快用技能
L1+R1	LB+RB	使用特别技能
L2	LT	（按住）瞄准
R2	RT	射击/攻击
L3	LS	（按住）冲刺
R3	RS	重置视角
触控板	VIEW	开启/关闭地图
OPTIONS	MENU	游戏菜单

※ 其中○键与 A 键、× 键与 B 键的对应关系和功能可能会因系统设置而颠倒。

阵营概述

幸存者一方的目标只有一个：逃出生天。但这一单纯的目的，在老奸巨猾的操纵者的百般阻挠下又谈何容易。为了跨越这命悬一线的危机，有两点需要铭记于心。

首先，“团队合作”是幸存者阵营的行动方针：如果队友相互之间没有配合，“各走各的独木桥”，那最后想要逃出生天便会难上加难；而四位幸存者若能各司其职、相互照应、“拧成一股绳”的话，任何艰难险阻都不在话下。

扮演幸存者的另一个关键词是“兵贵神速”——对局时间拖得越长，留给操纵者思考的时间和布置障碍的资源也就越多，优势便会越来越向对方倾斜。因此，回避不必要的战斗，专注于当前任务目标才是最为“端正”的态度，在装备箱前购买道具时也不要拖拖拉拉，更应极力避免因“三缺一”而耽误前往下一区域的情况发生。

操作界面分析

①当前任务目标，根据区域以及任务完成进度会发生变化。

②剩余时间，左侧数字单位为分钟，右侧数字单位为秒，因玩家的行动而导致的时间增减会在此图标右侧体现，任务进度（如已破坏的能源核心数）也会在其正下方体现出来。

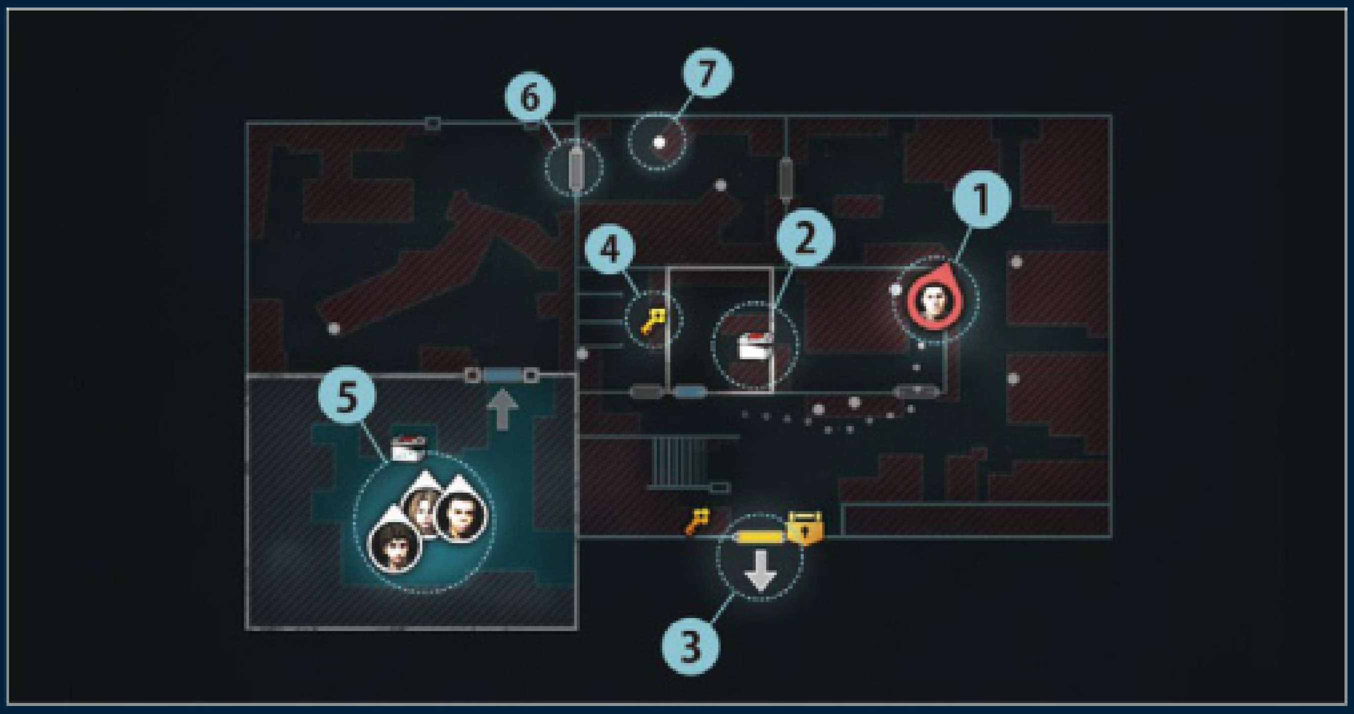
③玩家状态总览，右侧显示的是各位玩家的 ID，左侧带颜色的竖条显示的是幸存者当前的生命值水平（由高至低为绿→黄→红），而观察中间的头像也可以掌握队伍成员信息：若头像变为紫色，代表此角色正处于感染状态；若头像变为红色（且生命值条闪烁），代表该角色陷入濒死状态；若某角色的头像变为黑色，则代表该角色已死亡或玩家已离线。

④状态栏，最下方的横条为玩家当前的生命值槽（生命值水平由高至低显示的颜色为绿→黄→红），上方的图标显示的是玩家当前所附加的增益 / 减益效果，会随玩家受到感染气体等特定种类攻击、使用黄色药草等道具、角色发动特定技能等因素而产生变化。

⑤当前装备的武器，近战武器图标旁所显示的数值为耐久度，而枪械等远程武器图标旁则显示的是剩余弹药量。

⑥角色技能，较小的图标对应“快用技能”，较大的图标则对应“特别技能”，当图标完全点亮时，代表该技能已准备就绪。

地图画面分析



①玩家当前位置
②装备箱
③区域出口
④关键物品
⑤队友当前位置
⑥门（未上锁时显示为灰色，上锁时显示为红色）
⑦普通物品

装备箱与物品列表

▲装备箱内的商品种类会随着进度的推进而变得越来越齐全。

每一个区域的起点（以及部分区域的安全屋内、部分地图特定位置）都设有担负商店功能的“装备箱”，供玩家购买药草、弹药以及更高级的武器等补给，不过需要消耗对应数额的“保护伞货币（Umbrella Credit）”，保护伞货币的获取方法为在场景中拾取。拾取时全队成员均可同时获得（相同数额），但购买物品时各自的钱包又相互独立，所以各位玩家完全不必担心会花到团队的钱，根据自己的需求消费即可。

装备箱中的商品种类在开始阶段比较有限，但随着幸存者们越来越接近出口，装备箱中也会逐渐多出冲锋枪、铁锤等威力更强的武器。当然，这也意味着敌人的攻势会在此后变得更加猛烈，再加上保护伞货币只能于本局游戏中使用（无法保留至下一局游戏），因此请不要吝啬，尽可能为自己配上最好的装备吧！

在快节奏的对战中，为了让玩家不至于手忙脚乱地花太多时间来整理背包，本作在道具方面做出了一定程度的简化。首先武器弹药被简化为单一种类，不再分“手枪子弹”或“霰弹枪子弹”。但区别在于，越强力的枪械单发消耗的弹药量会越多，比如普通手枪单次射击消耗的弹药数为一发，而在使用霰弹枪时，一次射击便会消耗三发弹药。对于近战武器来说，随攻击而逐渐降低的耐久度就是其“弹药”，当武器耐久度降为零之后便无法使用，不过如果道具栏中有“修补工具”这一道具的话，便会自动对其进行修复。

回复道具方面同样也进行了简化，药草不再具有合成的概念，且各自分工明确：绿色药草负责回复生命值，蓝色药草用于解除“感染”状态，黄色药草则具有一分钟内提升自身攻击力和防御力的功效。而各类喷雾的特点是在药草的基础功能上追加范围效果，可同时治疗或强化自己以及身边的队友。

以下为幸存者全物品列表：

●投掷类武器

名称	价格	说明
闪光弹	100	投掷一段时间后爆炸，使一定范围内的敌人陷入硬直状态，但不具有实际杀伤力
汽油弹	80	投掷并接触物体后立刻发生爆炸，产生范围燃烧效果，对蔓藤、食人树等怕火的敌人效果更佳
手榴弹	100	投掷一段时间后爆炸，对周围敌人造成巨大伤害

●枪支类武器

名称	价格	火力	速度	容量	每次射击的消耗弹药量
MUP	-	○	○	○	1
陆军快速手枪	150	○○	○○○	○	1
玛蒂尔达	220	○	○○	○○	1
MQ 11	220	○	○○○	○○○	1
LE 5	240	○○	○○○	○○	1
W-870	300	○○○	○○	○	3
闪电鹰	330	○○○	○	○	4

●近战类武器

名称	价格	火力	速度	耐久度	附加效果
木棍	-	○	○○	○	-
火把	120	○○	○○○	○	攻击时附带燃烧效果
金属球棒	140	○○	○○	○○○	-
重锤	220	○○○	○	○○	-

●弹药 / 药品

名称	价格	说明
弹药 x10	30	各种枪支皆可使用的弹药，装填时会自动计算所需的弹药数量
弹药 x 50	140	各种枪支皆可使用的弹药，装填时会自动计算所需的弹药数量
修理工具	80	可自动修复近战武器的工具
绿色药草	50	可以小幅回复生命值的药草
蓝色药草	50	可以治愈感染的药草
黄色药草	50	在 1 分钟内提升使用者的攻击力和防御力的药草
急救喷雾	-	回复幸存者全部生命值的治疗喷雾，且对喷雾范围内的所有幸存者有效
感染治疗喷雾	-	可完全治愈感染，且对喷雾范围内的所有幸存者有效
强化喷雾	-	可在 1 分钟内提升攻击力和防御力，且对喷雾范围内的所有幸存者有效

●特殊武器

名称	说明	弹匣容量
GM 79	发射硫酸弹的榴弹发射器，弹药耗尽时将被自动丢弃	5
化学火焰喷射器	可对敌人造成持续燃烧伤害的火焰喷射器，燃料耗尽时将被自动丢弃	200
电击枪	高电压武器，发射并击中敌人后，需要持续按住 L2 键，待准心旁的计量槽全满后才能造成最大伤害，电量耗尽时将被自动丢弃	7
ATM-4	威力巨大的火箭发射器，弹药耗尽时将被自动丢弃	1
机枪	加特林机枪，需要按住 R2 键一段时间后才会开始射击，弹药耗尽时将被自动丢弃	150

幸存者可装备的道具

“道具”是用于强化角色的自订模块，借助对道具有策略地进行搭配，可以起到进一步发挥角色特长，或者弥补角色某方面不足的作用。

在 5 月 15 日的更新之后，本作撤销了原本与道具装备栏位数、道具装备点数上限相关的角色等级限制，统一更改为：初始状态下，所有角色各自拥有四个装备栏位，且道具装备点数上限为 20 点。

幸存者阵营的可装备道具按其性质分为四大类，具体细节如下：

●格斗

名称	效果	对应道具点数
铁钉1/2/3	小/中/大幅提升近战攻击的威力	3/5/7
全金属被甲弹1/2/3	小/中/大幅提升枪支的威力	3/5/7
金属溶剂1/2	小/大幅提升对陷阱造成的伤害	2/3
电磁脉冲弹1/2	小/大幅提升对摄像头造成的伤害	2/3
皮革握把1/2	小/大幅提升近战攻击的暴击几率	2/4
长枪管1/2	小/大幅提升枪支的暴击几率	2/4
高级弹药1/2	中/大幅提升枪支击退敌人的能力	2/4
击球手套1/2	中/大幅提升近战攻击击退敌人的能力	2/4
战术手套	小幅提升近战攻击和枪支的威力	4
军靴	小幅提升移动速度	5
中空弹1/2/3	小/中/大幅提升暴击伤害	2/3/5
强力胶带1/2/3	维修武器时，小/中/大幅提升耐久度	1/2/3
狗牌	中幅提升暴击几率，并小幅提升近战及枪支的威力	10

●资源

名称	效果	对应道具点数
弹药包1/2/3	开始时拥有少量/适量/大量的额外弹药	1/2/4
钱包1/2/3	开始时拥有少量/适量/大量的保护伞货币	1/3/5
急救喷雾+	开始时物品栏内有一个急救喷雾	3
闪光弹+	开始时物品栏内有一个闪光弹	3
药学概论	小幅提升击败敌人时的药草掉落率	3
瓶装汽油弹+	开始时物品栏内有一个瓶装汽油弹	2
手榴弹+	开始时物品栏内有一个手榴弹	3
单肩包	在物品栏增加一个空格（最多12格）	2
求生组件	开始时拥有少量的额外弹药和保护伞货币	3
登山包	在物品栏增加两个空格（最多12格）	5
幸运符1/2/3	小/中/大幅提升捡到的保护伞货币数量	2/3/4
智能手表	小幅提升捡到的保护伞货币数量，并提升击败敌人时药草的掉落几率	9

●生存

名称	效果	对应道具点数
研钵组1/2/3	小/中/大幅提升使用治疗道具时回复的生命值	1/3/5
防弹背心1/2/3	小/中/大幅提升最大生命值	3/5/7
防毒面具1/2/3	小/中/大幅提升抗感染的能力	2/4/6
急救证1/2/3	小/中/大幅缩短救援濒死队友所需的时间	2/3/4
自动体外除颤器	小幅提升救援队友的速度及使用治疗道具的效果	3
紧急口粮	中幅提升被复活后回复的生命值	4
营养剂1/2/3	小/中/大幅提升强化道具的效果	2/3/4
NBC套装	中幅提升最大生命值，并增加抗感染的能力	10

●精通

名称	效果	对应道具点数
护肩1/2/3	小/中/大幅提升对门锁的伤害	1/2/3
U盘1/2/3	小/中/大幅缩短关闭保安装置所需的时间	1/2/3
辅助瞄准具	使用枪支时自动锁定敌人	1
求生包	生命值进入危险状态时，自动使用物品栏中的绿色药草	1
感染检测仪	感染升至第二阶段时自动使用物品栏中的蓝色药草	1
警棍	小幅增加对门锁的伤害，并缩短关闭保安装置所需的时间	3
保安制服	中幅提升对门锁的伤害，感染升至第二阶段时自动使用物品栏中的蓝色药草	4
新手装备	启动自动瞄准，并会在生命值低下时自动使用绿色药草	3
能量饮料1/2/3	小/中/大幅缩短快用技能的冷却时间	2/4/6
混音带1/2/3	小/中/大幅缩短特别技能的冷却时间	2/4/6
智慧之书	中幅缩短快用技能的冷却时间，并小幅缩短特别技能的冷却时间	7

角色分析

目前幸存者阵营一共有七名可用角色，每名角色都具有专属的一项特别技能、一项快用技能和两项自动技能。其中特别技能与快用技能为需要按键以施展的主动技能，而自动技能为自动启用的被动技能。

在此基础上，每项技能还各自拥有两个“技能分支”，能够使对应技能的性能发生改变。其中技能分支1为角色初始状态的默认装备，而分支2则需要角色达到特定等级之后才会解锁，具体为：

· 特别技能：23级时解锁。
· 快用技能：11级时解锁。
· 自动技能1：5级时解锁。
· 自动技能2：17级时解锁。

瓦莱莉・哈蒙

●角色特性：辅助型，治疗。

●特别技能：改良急救喷雾——使用一定时间和范围内有效的急救喷雾治疗同伴。

分支1：治疗——治疗附近队友的伤口或感染，基础冷却时间150秒。

分支2：喷雾枪——在行动过程中回复队友的生命值，基础冷却时间90秒。

●快用技能：求生本能——为同伴高亮标记附近的道具和威胁。

分支1：怪物标记——高亮标记附近所有的道具、物体、怪物及生物武器，增加被标记对象受到的伤害，冷却时间30秒。

分支2：陷阱标记——高亮标记附近所有的道具、物体和陷阱，增加被标记对象受到的伤害，冷却时间30秒。

●自动技能1：生化专业

分支1：治疗光环——提高自身及附近队友所用的治疗道具效果。

分支2：效果清除——射中敌人头部时，消除敌人的一个强化效果。

●自动技能2：理化知识

分支1：多多益善——有一定几率使得被消灭的怪物掉落手榴弹或闪光弹。

分支2：反击——被大部分怪物抓捕时，均可用手榴弹和闪光弹来反击，并可从装备箱无限量购买爆炸类武器。

●推荐优先装备的道具：钱包，幸运符，高级弹药，混音带。

●综合分析

身为化学专家的瓦莱莉精于回复同伴的生命值,并且能使用“扫描”标记关键物品和威胁，在团队中扮演体贴的支援兵角色。她的默认武器为手枪，并配有弹药，是一名偏向于远程作战的角色。

快用技能“生存本能”具有辅助寻找任务物品、标记不易被发现的地雷、在黑暗中侦测阴险的敌人等功能，冷却时间短，尤其是面对复杂环境的时候应当多加利用。

特别技能分支1“改良急救喷雾”为定点展开“回复阵”，幸存者需要站在阵中，才能让生命值慢慢回复、感染值逐渐降低。为了节约时间，可以尽量在队友集中起来抵挡敌人的进攻潮，或者聚在装备箱前购物时启用。特别技能分支2“喷雾枪”则能够一边移动一边释放治疗喷雾（使用起来的动作比较像“喷洒农药”），相比分支1冷却时间更短，不过缺点是无法治疗感染。无论是哪一个分支，与普通的急救喷雾一样，该特别技能可以用来直接救起陷入濒死状态的同伴，在危急关头可以起到逆转局面的关键作用。

最后，建议在自动技能2分支2“反击”解锁后，第一时间将其装备上，除了使得瓦莱莉能够如系列主角那般使用精湛的防身术以外，还能无限量购买瓶装汽油弹、手榴弹等爆炸类武器，可谓对付成群怪物的利器。此外，该技能分支还与成就/奖杯挂钩。

总体来说，瓦莱莉优秀的辅助特性，很容易使其成为队伍中的核心人物，建议有一定经验的玩家使用。

珍纽瑞・范・桑特

●角色特性：攻击型，黑客。

●特别技能：电磁脉冲——削弱监控摄像头功能，增加操纵者使用卡片时消耗的生化能量。

分支1：电磁干扰——大幅增加操纵者的技能消耗，持续时间15秒，基础冷却时间180秒。

分支2：封锁摄像头——使操纵者无法转动摄像头，持续时间15秒，基础冷却时间180秒。

●快用技能：短路——使指定的监控摄像头无效化，从而妨碍操纵者的行动。

分支1：瞬时失效——在短时间的准备后使目标摄像头失效，冷却时间60秒。

分支2：锁定伤害——长按期间，每秒对目标摄像头造成巨大伤害，最长持续时间15秒，冷却时间30秒。

●自动技能1：干扰弹

分支1：高效攻击——大幅提升对摄像头造成的伤害。

分支 2：充能中断——攻击使用中的摄像头时，操纵者的生化能量充能暂停一秒。

●自动技能2：网购狂欢节

分支 1：降价促销——珍纽瑞能以更便宜的价格购买装备箱的物品（枪械类武器除外）。

分支 2：军火库——装备箱向珍纽瑞出售随机的特殊物品。

●推荐优先装备的道具：能量饮料，混音带，智慧之书。

●综合分析

珍纽瑞是一名优秀的黑客，她的技能设定以“干扰操纵者的行动”为中心。与瓦莱莉一样，其初始武器为手枪，并配有弹药。

由于珍纽瑞的两个主动技能的冷却时间长、作用时间短，因此对于技能应该何时发动就比较有讲究，盲目地消耗技能是不可取的。在一些关键位置，比如队友忙于破坏“能量核心”时，黑掉正对此处的摄像头可让正在“撸袖子”的操纵者玩家顿时无计可施；在一些关键时间点，比如区域开始阶段、等待最后的逃生出口开启期间，释放电磁脉冲增加操纵者的技能卡能量消耗，可以短暂但有效地缓解队伍全体的压力。不过值得补充的是，珍纽瑞的自动技能 1 分支 1“高效攻击”为提升自己对监控摄像头所造成的伤害，也就是说当她用枪械射击摄像头时，也能比其他幸存者更快地使之瘫痪。

自动技能 2 分支 1“降价促销”能让她购买道具时获得折扣，因此珍纽瑞在资源占有方面也更占优势，如有富余可向队友施以援手（打开物品栏选中物品，选择“丢弃”选项，可以在队友之间进行物品交换）。自动技能 2 分支 2“军火库”能让珍纽瑞在每一区域购买一把随机的特殊武器（最多可购买三把），且与成就 / 奖杯挂钩。

综上所述，操作珍纽瑞的玩家相比起应付怪物，更应将主要的精力来对付摄像头，果断地“该插眼时就插眼”，打乱操纵者的阵脚。若能使操纵者正在操控的摄像头瘫痪的话，还能额外增加限制时间，其作用不容小觑。

鉴于这些特点，珍纽瑞更适合对当前地图有一定程度了解、对敌我双方的玩法心里有数的玩家。

泰隆 · 亨利

●角色特性：防御型，近战。

●特别技能：振奋——提升同伴的士气，一定时间内减轻受到的伤害。

分支 1：守护——大幅减少队友受到的伤害，基础冷却时间 120 秒。

分支 2：团队救生索——回复附近队友的生命值，基础冷却时间 120 秒。

●快用技能：猛踢——以强劲的踢击攻击面前的敌人。

分支 1：活力充沛——缩短强力踢击的冷却时间，冷却时间 9 秒。

分支 2：全力冲撞——提升使用强力踢击撞门的力气以及对门锁的伤害，冷却时间 15 秒。

●自动技能1：消防员

分支 1：消防工作服——大幅降低陷阱对自己造成的伤害。

分支 2：先遣急救员——更快地救援被陷阱困住或处于濒死状态的队友。

●自动技能2：坚毅决心

分支 1：自我恢复——生命值低下时自动回复生命值。

分支 2：自我急救——濒死时可自我救助（但只能够发动一次），并获得黄色药草的强化效果，恢复后大幅缩短特别技能的冷却时间。

●推荐优先装备的道具：铁钉，防毒面具，军靴，NBC套装。

●综合分析

作为消防员的泰隆擅长近战，且防御力一流。虽说泰隆的角色定位为“坦克”，但他的攻击效率其实也很高。

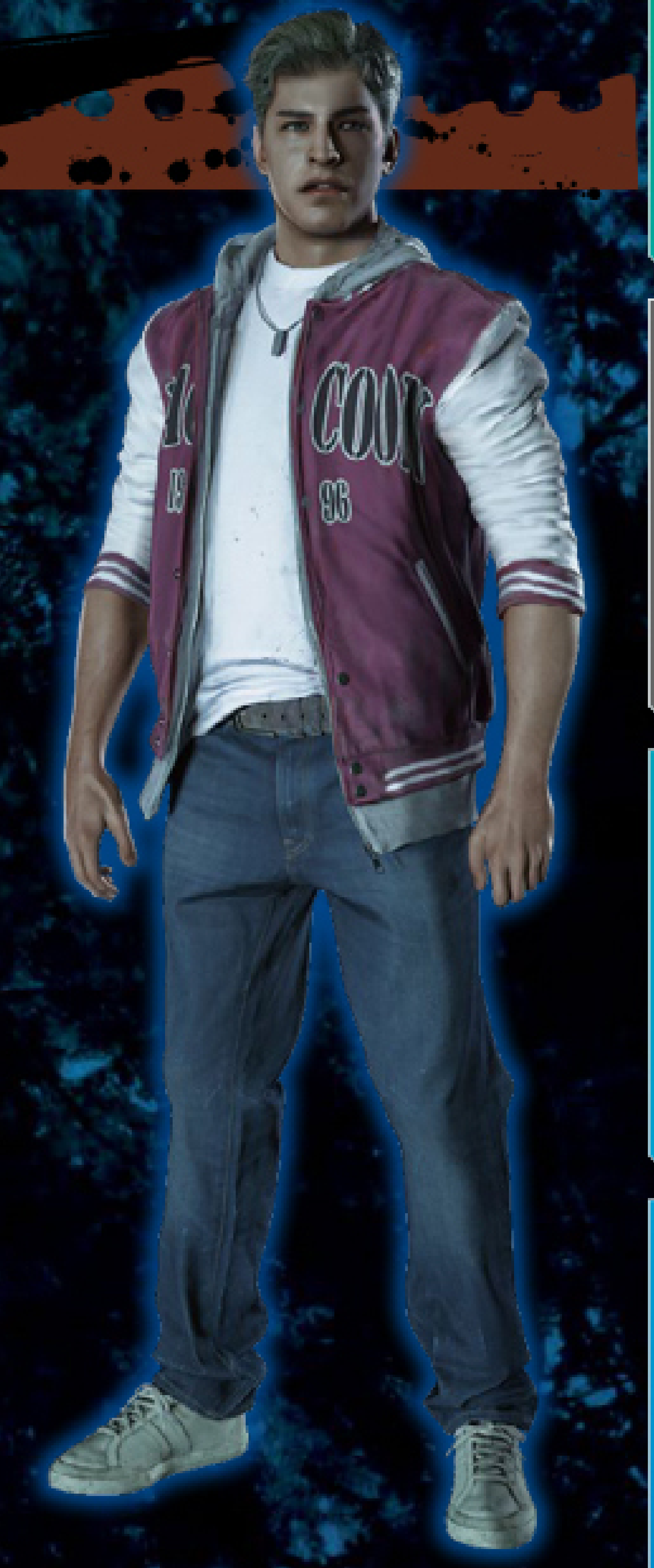
快用技能“猛踢”可以直接踹翻普通怪物，彻底消除对方可能因“霸体”而实施反击的可能，能为之后安全地杀敌或脱逃创造出绝佳的机会。此外，该技能还可以直接打断操纵者控制的终极武器的束缚攻击，从而拯救即将被处决的队友。

泰隆的初始武器为棍棒，没有配备弹药，是走近战路线的角色。购买武器时，建议以金属球棒、铁锤等近战武器为主，并且由于其总是顶在最前线战斗的特点，绿色草药、蓝色药草以及短时间内提升攻击力、防御力的黄色草药均建议多多购买。

在敌人集中出现、我方受到攻击几率较高的时期，使用特别技能“振奋”的效果也颇为显著，无论是哪一个分支效果，都能大大提高极限状态下的团队生存率。

由于角色自身“皮实”而偏近战的特性，加上技能发动时机并无太多讲究，所以泰隆是一名非常适合新手的角色，刚开始游玩时不妨积极“指名”他。

山姆 · 约旦



●角色特性：攻击型，拳击。

●特别技能：铁拳——转化为“拳击手形态”，一定时间内可对敌人使出组合拳攻击。

分支 1：蛮力——大幅提升铁拳造成的伤害，更容易触发终结一击，并且每消灭一只怪物，技能持续时间延长 3 秒，基础冷却时间 120 秒。

分支 2：不灭——在铁拳发动期间持续回复生命值，附近有怪物被击杀时，额外回复少量生命值，基础冷却时间 120 秒。

●快用技能：冲刺拳击——冲向附近的敌人并使出拳击。

分支 1：坚持不懈——击中怪物及生物武器后暂时提升攻击力，冷却时间 2 秒。

分支 2：急救治疗——击中怪物及生物武器后暂时回复生命值并治疗感染，冷却时间 2 秒。

●自动技能1：格斗士

分支 1：聚力重拳——大幅提升山姆对附近怪物、陷阱、生物武器及能源核心造成的伤害。

分支 2：利器直击——大幅提升山姆使用的近战武器的杀伤力，但会加速武器的耗损。

●自动技能2：肾上腺素

分支 1：熟能生巧——每击杀一名敌人，都会永久缩短铁拳的基础冷却时间 3 秒（最多缩短 30 秒）。

分支 2：瞬间激发——触发终结一击时，铁拳的冷却时间将会缩短。

●推荐优先装备的道具：防弹背心，铁钉，击球手套。

●综合分析

拳击手山姆体格强健，擅长拳击格斗。他的默认武器为棍棒，与泰隆一样属于近战系角色。

山姆的快用技能“冲刺拳击”会产生快速位移并使出一记拳击（具有一定程度的自动追踪效果），命中之后可以通过连续按下 R2 键继续出拳。在分支 1“坚持不懈”的效果下，可作为短时间内提升攻击力的“起手技”；而分支 2“急救治疗”的效

果可谓“犯规”：冲刺拳击击中敌人后，会在一定时间内持续回复生命值并降低感染值，配合技能本身可忽略不计的冷却时间，其强劲程度几乎可以让山姆将绿色药草、蓝色药草全部留给队友！此外，该技能本身的快速位移的特性也有妙用：在未命中敌人的情形下，山姆会进行冲刺位移，但技能并不会被判定为已使用，因此玩家可以在“赶路”时一直连按 R1 键进行冲刺，会比普通的奔跑速度更快。并且该技能视情况还能用来紧急回避敌人的攻击，尤其是当操纵者控制的终极生化兵器试图“抓脸”时，可用此招“金蝉脱壳”。

使出特别技能“铁拳”会让山姆彻底地“放飞自我”，一段时间内转化为肉搏形态，仅使用拳击作为攻击手段，在分支 1 效果下的基础攻击力与近战武器“金属球棒”基本持平。若再搭配各项围绕铁拳而展开的自动技能效果（推荐装备两项自动技能的分支 1），可以让山姆越战越勇，在破坏能源核心这样的需要消耗大量修理工具 / 弹药的步骤时，会显得尤其“高效节能”。特别技能分支 2“不灭”能让山姆在“铁拳”发动期间持续回复生命值，若搭配上面提到的快用技能分支 2“急救治疗”的话，可以让山姆当仁不让地获得“生存能力 NO.1”的称号，成为让操纵者忍不住怒吼“怎么就是掐不死你！？”的令其抓狂的存在。

虽然不具备泰隆那样的防御实力，但山姆就像“狂战士”一般，不仅侵略性十足、杀敌能力优异，还能在特定技能分支效果的“加护”之下获得强大的“可再生性”，是最能节省生存资源的一位“环保主义者”。鉴于以上特点，建议玩家在操作山姆时，以购买黄色药草为优先，在“一骑当千”杀敌之前，或者破坏能源核心之前服用，效果更佳。

马丁·桑明志

●角色特性：辅助型，陷阱。

●特别技能：闪光棒——发出炫目的光线，中断附近敌人的动作，并使其暂时瘫痪。

分支 1：闪光强化——延长敌人瘫痪的时间，基础冷却时间 120 秒。

分支 2：急速冷却——缩短基础冷却时间，基础冷却时间 90 秒。

●快用技能：自制地雷——设置自制地雷来阻碍附近的敌人。

分支 1：电击——设置一枚电击地雷，陷入的怪物将受到轻微伤害，并被暂时麻痹，冷却时间 45 秒。

分支 2：火焰——设置一枚火焰地雷，会爆炸并灼烧敌人，造成中等程度的伤害，冷却时间 45 秒。

●自动技能1：生活窍门

分支 1：近战巩固——提升马丁的暴击几率，且被马丁修复的近战武器耐久度将提升。

分支 2：防毒面具——大幅提升马丁抗感染的能力。

●自动技能2：除雷工兵

分支 1：灵巧——提升拆除陷阱的速度。

分支 2：替换——可在拆除陷阱后生成一枚自制地雷。

●推荐优先装备的道具：混音带，能量饮料，智慧之书。

●综合分析

作为天才机械师的马丁擅长把弄机关道具，不仅可以从多个方面制约敌人，还可以为自己和队友提升近战武器的“可持续性”。

他的特别技能与快用技能都能快速有效地打断敌人行动：闪光棒发动速度快、范围广，用于限制怪物行动能力、逃跑和拯救被束缚的队友时均有显著的效果；自制地雷冷却时间短，分支 1“电击”束缚敌人的时间长，在摆脱敌人追击或者在逃生门前展开防御阵型时能发挥巨大作用，而分支 2“火焰”威力强劲，用来对付蔓藤、舔食者等强力怪物的话，能够为团队整体省下不少资源。

使马丁最为独一无二的特点是其拆除陷阱的能力，在对付亚历克斯这样主打陷阱牌的操纵者时，简直就变成了对方的“眼中钉”以及团队里的“心肝宝贝”。自动技能“除雷工兵”的分支 1“灵巧”可使其拆除陷阱的速度异常惊人，即便操纵者想要手动触发陷阱，也根本不是对手；而分支 2“替换”的效果更是能将操纵者辛辛苦苦打造的陷阱反过来为幸存者所用。由于成功拆除陷阱会增加限制时间，所以马丁若能扮演好“排雷手”这一角色的话，形势会变得越来越有利。

综上所述，操作马丁的玩家常常需要“埋头前进”，尽可能先于粗心的队友到达地雷附近，并且要做到“眼疾手快”，不留给操纵者手动引爆的机会。此外，建议在特别技能分支 2“急速冷却”解锁后进行装备，可以极大地限制终极 B.O.W. 的行动能力，成为资源紧缺时的“救命符”。

贝卡·乌勒特

●角色特性：攻击型，枪支。

●特别技能：枪林弹雨——在一段时间内可无限使用弹药。

分支 1：急速冷却——缩短基础冷却时间，基础冷却时间 150 秒。

分支 2：一击必杀——发动时大幅提升暴击几率，基础冷却时间 240 秒。

●快用技能：岗哨姿态——采用有利于瞄准的蹲姿，大幅提升射击技巧。

分支 1：迅捷切换——大幅缩短切换岗哨姿态所需的时间，并在 10 秒内提升在岗哨姿态下造成的伤害。

分支 2：越战越勇——逐步增加岗哨姿态所造成的枪支伤害，直至达到基础伤害的两倍为止。

●自动技能1：正中红心

分支 1：瞄准强化——大幅提升瞄准线完全收束时的暴击几率。

分支 2：心眼——提升瞄准线未收束时的暴击几率。

●自动技能2：战后拾物

分支 1：怪物专精——用枪支击杀怪物后会掉落少量弹药。

分支 2：精准射击——射中头部击杀敌人后会掉落中等数量的弹药。

●推荐优先装备的道具：钱包，全金属被甲弹，混音带，高级弹药。

●综合分析

如果前几位幸存者还有一点在近战和远战两种风格之间摇摆的空间的话，那么充满“牛仔”风情的贝卡就是一名彻头彻尾的远程战斗角色——使用枪械才能发挥她的真正实力。

快用技能“岗哨姿态”不存在冷却时间，发动时会进入蹲姿，并获得可观的稳定性和伤害加成，但技能发动期间无法移动，所以要注意使用场合。

特别技能“枪林弹雨”可谓真正的名副其实——无论她装备的是什么武器，都可以一定时间内无限子弹、无需上弹地肆意发射——哪怕是火箭筒！鉴于此特技“蛮横强硬”的特点，建议使用贝卡的玩家尽早将手里的武器换成 MQ 11 等连发型枪械或者“闪电鹰”等大威力枪械，从而能更大程度地发挥技能价值。同样道理，在击杀补给丧尸后获得的特殊武器，也应该优先由团队内操作贝卡的玩家装备，只要注意在普通状态下别将默认的弹药彻底耗尽，便可以持续使用。

综上所述，贝卡是团队中的“移动军火库”，在对付亚妮这样主打怪物牌的操纵者时大有可为，同时也是一名非常适合新手玩家的角色。

吉儿·瓦伦丁

●角色特性：攻击型，格斗。

●特别技能：S.T.A.R.S. 武装——吉儿可暂时将武器切换为S.T.A.R.S. 配备的威力更强的枪支。

分支1：武士之刃——将武器暂时切换为拥有高精准度、高度击退能力的大威力手枪“武士之刃”，基础冷却时间150秒。

分支2：火箭发射器——将武器暂时切换为拥有4发弹药的火箭发射器，基础冷却时间300秒。

●快用技能：闪避——吉儿能敏捷地闪避敌人的攻击。

分支1：急速冷却——将技能冷却时间缩短为5秒。

分支2：一号小队——发动后短时间内提升造成的伤害和暴击几率，技能冷却时间15秒。

●自动技能1：强袭部队

分支1：挣脱——S.T.A.R.S. 武装蓄满时，可反制敌人的正面抓捕，但会稍微延长该技能的冷却时间。

分支2：反监视——S.T.A.R.S. 武装蓄满时，大幅提升对陷阱和摄像头造成的伤害。

●自动技能2：特殊部队

分支1：稳定射击——减少吉儿瞄准时的瞄准线偏差，即使她正在移动时也适用。

分支2：神枪手——提升瞄准线完全收束时造成的伤害。

●推荐优先装备的道具：混音带，钱包，高级弹药，全金属被甲弹。

●综合分析

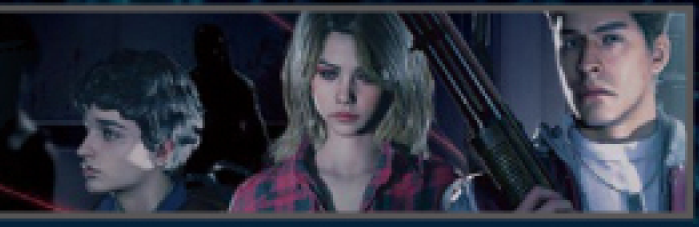
吉儿的快用技能为“闪避”，遇见危险时——无论是扑咬过来的丧尸、抬起前爪使出飞身一击的舔食者，还是试图“抓脸”的变异威廉博士、使用蛮牛冲刺“猪突猛进”过来的X先生——只要看准时机推动左摇杆并按下R1键，一切危机便都如过眼云烟一般化解，即便不能像单机版那样附带“子弹时间特效”，也可谓非常强力了。至于具有短时间内提升伤害和暴击几率效果的技能分支2“一号小队”，则可以用来作为发动攻击前的“起手技”，不过缺点是冷却时间相对分支1长了不少，有可能会在紧要关头无法派上用场。

终极技能分支1为启用S.T.A.R.S. 特制武器“武士之刃”，将手中的武器切换为一把拥有七发子弹的大威力手枪，拥有极高的杀伤力与击退能力，可谓在怪物成堆时进行“大扫除”的利器。终极技能分支2“火箭发射器”无疑是向原作的致敬，也是令队友安心的控场大杀器，尤其是在区域2对付负隅顽抗的保安丧尸时，以及在区域3试图破坏被怪物层层包围的能源核心时，使用效果真可谓“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”，因此解锁之后不要犹豫，立即装备上吧！不过与巨大破坏力相对应的，是其长达300秒的冷却时间。因此为保证实用性，建议将伴随四月更新而加入的全新道具“混音带”装备上，可以显著缩短终极技能的冷却时间。不过需要注意的是，无论选择装备哪个分支，这毕竟是一项有时间限制的技能，除了将弹药耗尽以外，终极技能在发动一段时间之后也会自动解除，因此需要注意把握发动时机以避免白白浪费。

自动技能1“强袭部队”则为终极技能增添了策略性：特别技能“S.T.A.R.S. 武装”准备就绪时，此被动技能才会启用：吉儿终于能像里昂、克莱尔那样反制扑咬了（感动哭）——因此在进攻与防守之间进行取舍，也让吉儿的打法更加灵活，更添趣味性。5级时便可以解锁的技能分支2也非常实用，可大幅提升自己对陷阱和摄像头造成的伤害——对于有主动进攻摄像头意识的玩家来说，可以使自己在对局中发挥关键性作用。因此，建议在战斗尚有余裕的时候，将特别技能留着不用，借此发挥自动技能1的常时效果。

自动技能2“特殊部队”则进一步巩固了吉儿作为远程战斗系角色的定位，效果为提升她的射击精准度和伤害。分支1“稳定射击”的效果看似平淡无奇，实则颇为“霸道”：此技能效果允许吉儿在移动时也不影响准心的收束，意味着她可以一边移动从而与敌人拉开距离，一边等待准心收束并完成高暴击几率的射击。而提升准心完全收束时造成伤害的技能分支2“神枪手”与之相比各有千秋，玩家可根据自己的风格自由选择。

心得技巧汇总



●显示有红色ID的摄像头，代表的是操纵者玩家正在直接操控的对象，这时对其开枪也好，使用技能也罢，好好针对它一下准没错，以免对方随心所欲地“搞破坏”。若能迅速让关键位置的摄像头（比如正对能量核心的那种）瘫痪掉，或者有余力的队友朝该摄像头不断射击以构成干扰，那就更棒了。

●被操纵者直接控制的怪物一般会获得强化，若我方人多势众的话，快速解决倒不是难事，但如果自己孤身一人的话，则建议能跑就跑，至少也要拉开距离之后再攻击。若被对方揪着不放的话也并非坏事，毕竟操纵者追着你一个人跑，恰恰给其他队友畅通无阻地完成任务留出了时间——这也可以算作“牵制”的一种形式吧。

●虽说一部分技能的发动时机很重要，但最大化收益也同样值得重视。以瓦莱莉为例，她的特别技能准备就绪后，就应在不浪费的前提下能用就用，而不要一直妄想留到类似“大家都需要治疗”这样的“完美时机”才来救场。除非是与朋友一起组队游玩，否则在没有与队友沟通交流的条件下，静态的理想情景与多变的实际情况总是很难相吻合的。

●特别技能冷却完毕后，不仅会在右下角图标、玩家状态总览等多个位置给出提示，角色也会说出专门的台词，提醒玩家技能已准备就绪。注意倾听，要是关键时刻忘记了自己还有杀手锏可用，那可就不划算了。

●陷入“感染”状态时，不仅会因间歇性的咳嗽而损失生命值（感染程度越高发生几率越大），同时行动也会被中断，有可能因此陷入非常危险的境地，最关键的是每次咳嗽还会导致限制时间减少！故应对此异常状态产生足够的重视，及时使用蓝色药草或感染治疗喷雾解毒。

●特殊敌人“补给丧尸”会在对局期间随机出现，这时画面上会出现文字提示。若幸存者能在一定时间之内将其击杀，则有机会获得非常强力的特殊武器（如机枪、火焰喷射器等）。反之，若幸存者未能及时将其击毙，则操纵者玩家随后会获得一张强力的

▲画面中央背着一个大背包的丧尸就是上面提到的“补给丧尸”，地图上也会以黄色的背包图标进行标记。

特殊技能卡，比如对幸存者一击必杀的“蔓藤”丧尸，或者具有大范围爆炸效果的“榴弹发射器”等。

●不同的怪物有不同的弱点，比如“蔓藤”丧尸害怕火焰，舔食者害怕硫酸弹，记得尽量有针对性地展开攻击。

●面对操纵者的终极生化兵器，绝大部分情况下还是应该“走为上计”——毕竟想要将其击杀的话难度太大（尤其是威廉博士和X先生），加上对方的基础行动时间也只有一分钟，所以哪怕是完完整整地耽搁一分钟，也不建议冒着被减少大量时间的风险与之搏命。

●由于终极生化兵器在穿过房门时会存在“延迟”，因此操控角色在门边不断进出，也可以作为一种与之周旋的手段。

●当队友被终极生化兵器束缚住时，玩家有两种选择：第一，使用手榴弹、闪光弹等爆炸类武器，或者部分角色的特定技能（如泰隆的猛踢和马丁的闪光棒）打断对方的处决技；第二，转身离开，走得越远越好。后一种选择所体现的并不是抛弃队友的无情，而是缺乏能够打断敌人动作的手段时的无奈，以及知道及时止损的明智。由此也可见，在背包内随时准备至少一件爆炸类武器，是一个值得每位成员都养成的好习惯。

●怪物分两种：会开门的与不会开门的——丧尸类怪物比较聪明，属于前者；而舔食者、丧尸犬等怪物就属于后者，因此摆脱它们纠缠的一个绝佳方法便是随手关上身后的门。

●火把是一种其貌不扬却非常强力的近战武器，拥有“一级棒”的击退能力，在对付蔓藤、舔食者等强力怪物时更是有奇效的“杀手锏”。但该武器的耐久度极低，想要打持久战的话就必须要准备足够的修理工具。

操纵者的“智谋总集”

按键说明

PS4	XOne	对应操作
左摇杆	左摇杆	缩放摄像头视角 / 移动光标
右摇杆	右摇杆	移动摄像头视角
方向键←→	方向键←→	切换技能卡 /（放置生化兵器时）切换指定位置到推荐的地点
方向键↑↓	方向键↑↓	切换 E.I.S. 对象
□	X	（按住）使用 E.I.S./（放置生化兵器时，按住并推动左摇杆）改变朝向
△	Y	打开技能列表 /（放置生化兵器时，按住）加快光标移动速度
○	A	使用技能卡 / 互动
×	B	取消
L1/R1	LB/RB	切换操控的摄像头
L2	LT	（操作枪械时，按住）瞄准
R2	RT	（操作枪械时）射击
L3+R3	LS+RS	（操纵怪物 / 枪械时）返回使用技能卡界面
触控板	VIEW	开启 / 关闭地图
OPTIONS	MENU	游戏菜单

※ 其中○键与 A 键、× 键与 B 键的对应关系和功能可能会因系统设置而颠倒。

阵营概述

担当操纵者的玩家可以享受到运筹帷幄、将他人玩弄于股掌之中的快感。其玩法核心是“策略”：通过布置于场景各处的摄像头监视幸存者的一举一动，推测他们的想法，从而先发制人地将他们逼入困境。只要在限制时间之内，阻止幸存者们逃脱即可获胜。

操纵者需要充分利用手上的“技能卡”，尽可能根据环境和幸存者状态“排兵布阵”：可以故意将幸存者分隔开来逐个击破，譬如当某位幸存者独自进入封闭房间时，手动将房门和照明关闭，并在房间内设置丧尸犬，实施传说中的“关门放狗”；也可以采取集中歼灭的战术，把怪物和各种“要你命3000”式的机关集中安置，用“人海战术”将幸存者淹没。

操作界面分析

①当前任务目标，根据区域以及任务完成进度会发生变化。

②剩余时间，左侧数字单位为分钟，右侧数字单位为秒。因玩家的行动而导致的时间增减会在此图标右侧体现，任务进度（如已破坏的能量核心数）也会在其正下方体现出来。

③当前摄像头编号。

④玩家状态总览，最下方的即为操纵者玩家。

⑤当前生化能量，注意到生化能量槽横条上方的箭头标志，这代表的是生化能量的充能速度。细心观察会发现，此图标在游戏开始阶段是没有的，但随着幸存者越来越接近出口，该图标也会从无变有，从一个箭头变为两个箭头，而在最终的逃生出口即将开启时，更是会变为五个箭头的图标！届时生化能量会飞速填充，抓紧时间“摊牌”全力阻止幸存者吧！

而右侧白色方框图标显示的是“终极技能”的充能进度，随着时间经过，图标完全点亮之后，卡组中会立刻多出一张根据操纵者角色不同而有所区别的“终极技能”卡片，无需消耗生化能量即可发动。

⑥当前持有的技能卡。

⑦当前选中的技能卡详情，包含卡片名称、类型、生化能量消耗量等信息。

地图画面分析

①摄像头（当前使用的摄像头为绿色，暂时无法使用的摄像头为红色）

②关键物品

③怪物

④区域出口

⑤门（未上锁时显示为灰色，上锁时显示为红色）

⑥装备箱

⑦幸存者当前位置

⑧陷阱

技能卡与生化能量

使用技能卡（打牌）是操纵者的核心玩法，无论是召唤丧尸还是设置陷阱，均是以使用技能卡的形式而实现的。技能卡根据作用和效果可分为以下几类：

●**怪物型**：产生会主动发动攻击的怪物，使用时需要选择相应的设置位置。

●**陷阱型**：在地面定点设置陷阱，使用时需要选择相应的设置位置。

●**枪支型**：为当前操控的摄像头搭载枪械类武器，可朝幸存者射击造成直接伤害，或对怪物发射附加某些增益效果强化剂。

●**效果型**：使用后立即触发对应效果，比如在一段时间内降低所有技能卡的生化能量消耗量。

●**模块型**：持有时会自动发挥效果，比如加速生化能量的填充。若选择使用的话则相当于弃卡，但也要消耗相应的生化能量。

操纵者在同一时间能持有的卡片数为四张（“终极技能”充能完毕时会多出一张），每使用一张之后便会自动随机刷新一张，可能刷新出的卡片由玩家预先所设置的卡组所决定。虽然技能卡会无限刷新，但并不意味着技能卡的使用不受限制——这一限制被命名为“生化能量（Bio Energy）”。

生化能量会随时间流逝而不断积攒，上限为 10 点。各技能卡根据强度会有不同的生化能量消耗量，卡面左上角的数字即代表此卡需要消耗的基础能量，只有当技能卡的能量消耗小于或等于当前的生化能量值时，才可使用该技能卡。不过这一数字也会因其他辅助卡（如技能卡“节约”）的发动、幸存者的特定干扰技能（如珍纽瑞的特别技能“电磁脉冲”）等因素而发生临时增减。

随着角色等级的提升，玩家能够为该角色逐步解锁越来越多强力技能卡的使用权限，并可通过事先编辑卡组以投入实战。

▲五大类技能卡，左上角的数字为所需消耗的生化能量，右下角的图标代表其所属类型。

E.I.S.

E.I.S. 全称为 Environment Interaction System，即环境互动系统，是操纵者玩法的另一核心。顾名思义，这一系统的作用是使操纵者能够对场景之中的设施和元素进行直接干涉。与技能卡不同，使用 E.I.S. 不会消耗生化能量，但部分行动存在冷却时间，因此连续使用会受到限制。E.I.S. 所包含的具体行动如下：

●**关闭灯光**：对准房间内的电灯开关按住□键可执行关灯操作，使室内变暗，能见度降低。执行此动作后 E.I.S. 需要一段短暂的冷却时间。

●**锁门**：对准房门按住□键可给门上锁，如果实施对象本身就已经上锁，则会强化门锁的等级，使得幸存者更难打开。执行此动作后 E.I.S. 需要一段短暂的冷却时间。

●**启动陷阱**：对准陷阱按住□键一段时间可手动触发陷阱，从而让幸存者即便没有踩到陷阱也可能受到波及。

●**启动升降机**：对准升降机的操作终端按住□键可启动升降机，可用于阻碍幸存者的正常通行，从而拖延时间。执行此动作后 E.I.S. 需要一段短暂的冷却时间。

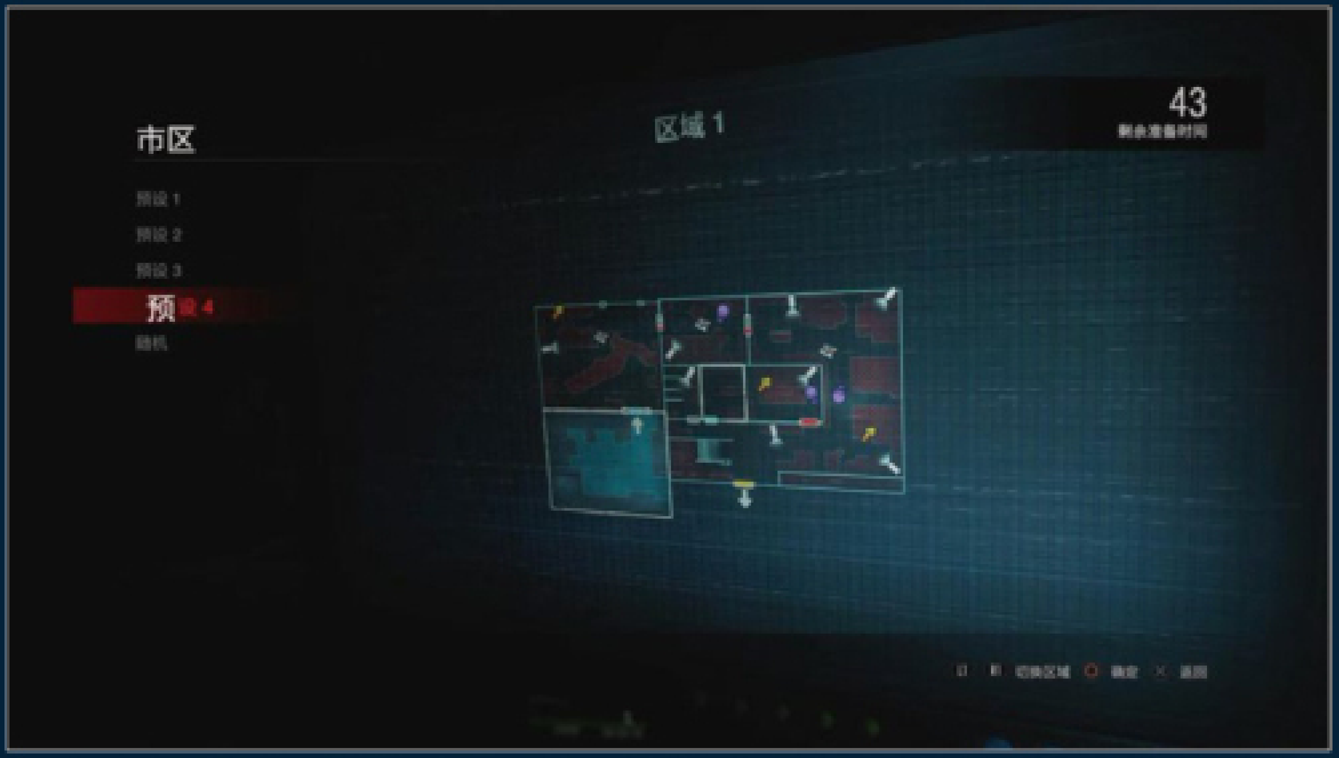
●**控制怪物**：对准一个怪物按住□键可控制此怪物，且不受时间限制，只有控制对象被幸存者击杀，或自己主动按下 L3+R3 键才会退出控制。但需要注意，只有人形丧尸才可用此方式控制，丧尸犬、舔食者之类的怪物都无法直接控制。

▲“随手关门，随手关灯”这样的生活好习惯尤其适用于操纵者。

预设地图

虽然以快速匹配的方式开始游戏时，地图是系统随机选定的，但操纵者作为“房主”，拥有决定地图“预设配置”的权限（5 月 15 日更新后，预设配置的开放条件变更为“任意一名操纵者的等级达到 5 级”）。

每张地图的预设配置共有四种，在不同配置下进行切换时可以发现，幸存者通过区域 1 所需的门锁碎片位置，怪物、陷阱的出现位置，上锁的门以及门锁级别等多方面的配置均有不同（不过摄像头、能源核心的位置是固定的），且影响范围覆盖全部区域（具体可使用 R1/L1 键切换以进行查看）。这也意味着地图中不仅会有玩家亲自布置的各式兵器，环境中预设的“场景元素”同样也会为操纵者玩家助力。



▲预设配置会影响关键道具、陷阱、怪物、上锁的门等元素的位置，按下 L1/R1 键可切换区域进行查看。

操纵者可装备的道具

“道具”是用于强化角色的自订模块，借助对道具有策略地进行搭配，可以起到进一步发挥角色特长，或者弥补角色某方面不足的作用。

在 5 月 15 日的更新之后，本作撤销了原本与道具装备栏位数、道

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

具装备点数上限相关的角色等级限制，统一更改为：初始状态下，所有角色各自拥有四个装备栏位，且道具装备点数上限为 20 点。

操纵者阵营的可装备道具按其性质分为四大类，具体细节如下：

●怪物

名称	效果	对应道具点数
坚韧皮肤 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升怪物的最大生命值	3/5/7
传染病毒罐 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升所造成的感染程度	2/4/6
利爪 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升怪物的攻击力	3/5/7
传染病毒爪	小幅提升怪物的攻击力，并小幅提升怪物所造成的感染程度	5
强化肢体	中幅提升怪物的移动速度	5
鲜血尖牙 1/2	怪物抓捕成功后，小 / 大幅回复生命值	2/5
强化的大脑 1/2/3	小 / 中 / 大幅减少让怪物开始行动所需的时间	2/3/4
研究员的大脑	中幅提升怪物的行动速度及生命值	10

●陷阱

名称	效果	对应道具点数
军规炸药 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升陷阱造成的伤害	3/5/7
钢制压力板 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升陷阱的耐久度，并延长马丁使用除雷工兵拆除陷阱所需的时间	2/3/4
高科技材料	小幅提升陷阱的耐久度与伤害，并延长马丁使用除雷工兵拆除陷阱所需的时间	5
迷彩涂料	缩短陷阱被幸存者发现所需的距离，使他们更难躲开陷阱	3
电感器 1/2/3	小 / 中 / 大幅缩短设置陷阱所需的时间	2/4/6
轻质材料	中幅缩短设置陷阱所需的时间，并增加陷阱所造成的伤害	10

●摄像头

名称	效果	对应道具点数
保险丝 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升摄像头的耐久度	2/4/6
电池 1/2/3	小 / 中 / 大幅延长枪支的使用时间	1/3/5
扩充弹匣	小幅扩充步枪的弹匣容量	3
减震器 1/2/3	小 / 中 / 大幅减少摄像头受到攻击时的摇晃程度	2/4/6
大口径枪管 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升枪支造成的伤害	3/5/7
强化枪身	小幅提升步枪的弹药量及耐久度	4
强化轴承	中幅提升摄像头的转动速度	3
冷却扇 1/2/3	小 / 中 / 大幅减少摄像头失效后自动恢复所需的时间	1/3/5
弹鼓	小幅扩充机枪的弹匣容量	4
陀螺仪	中幅减少摄像头受到攻击时的摇晃程度，并中幅提升枪支造成的伤害	10

●功用

名称	效果	对应道具点数
坚固螺栓 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升门锁的耐久度	2/4/6
电缆 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升 E.I.S. 的启动速度	1/2/3
高级处理器 1/2/3	小 / 中 / 大幅缩短 E.I.S. 的冷却时间	2/4/6
生化能量电容器 1/2/3	小 / 中 / 大幅延长终极技能的使用时间	2/4/6
系统开发日志 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升终极技能造成的伤害	2/4/6
光纤电缆	小幅提升 E.I.S. 的启动速度，同时小幅缩短 E.I.S. 的冷却时间	3
小型反应堆	中幅提升生化能量的充能速度	5
防弹玻璃 1/2/3	小 / 中 / 大幅提升能源核心的耐久度	2/4/6
强化病毒 1/2/3	小 / 中 / 大幅降低控制的怪物受到的伤害量	2/4/6
控制手套	中幅提升终极技能造成的伤害及持续时间	9

角色分析

目前操纵者阵营一共有五名可用角色，每名角色都具有专属的一项终极技能、两项自动技能以及两张特殊技能卡。其中终极技能为需要使用对应技能卡以施展的主动技能，自动技能为自动启用的被动技能，而两张特殊技能卡则会分别在幸存者进入区域 2 以及区域 3 时解锁并加入卡池。

在此基础上，每项技能 / 特殊技能卡还各自拥有两个“分支”，能够使对应技能 / 卡片的性能发生改变。其中分支 1 为角色初始状态的默认装备，而分支 2 则需要角色达到特定等级之后才会解锁，具体为：

· 终极技能：24 级时解锁。

· 自动技能 1：4 级时解锁。

· 自动技能 2：14 级时解锁。

· 特殊技能卡 1：9 级时解锁。

·特殊技能卡 2 :19 级时解锁。

最后，在 5 月 15 日的更新之后，本作取消了原本与解锁可选角色相关的等级限制，因此现在玩家在初始状态下即可自由选择任意操纵者进行游玩。

亚妮 · 柏金

●角色特性：怪物生成，强化。

●终极技能：生物武器“G-柏金”——控制生物武器“G-柏金”，追猎幸存者。

分支 1：愤怒——若提前手动退出，下次的终极技能冷却时间将缩短。

分支 2：嗜血——成功使用“虐杀”后，终极技能的持续时间将会延长。

●自动技能1：基因变异

分支 1：生命恢复——被增强剂击中的怪物会回复生命值。

分支 2：效果强化——大幅增强所有怪物的强化效果。

●自动技能2：丧尸末日

分支 1：怪物节能——怪物型卡片的能量消耗降低 1。

分支 2：怪物强化——大幅提升怪物的生命值。

●特殊技能卡1

分支 1：丧尸犬（×3）——产生三只丧尸犬。

分支 2：强壮丧尸 范围强化——产生一只强壮丧尸，并将其强化效果赋予给附近的怪物。

●特殊技能卡2

分支 1：自爆丧尸（×2）——产生两只可自爆的丧尸。

分支 2：浓缩增强剂——安装一台发射器，赋予目标怪物所有增强剂的强化效果。

●推荐优先装备的道具：坚韧皮肤，利爪，小型反应堆。

●综合分析

作为最早可使用的操纵者，亚妮的定位就像是一名带领新手入门的引导员。她的默认技能配置特点是：怪物技能卡成本低，且善于为怪物附加强化效果。所以亚妮的策略风格以“人海战术”为主，玩家的打法也相对简单：几乎只要做到“聚精会神召唤怪物，最后别忘记打激素”就准没错。

对于特殊技能卡 2，强烈建议装备 19 级时解锁的分支 2“浓缩增强剂”，可以同时赋予目标怪物所有增强剂（狂暴、感染、再生）的强化效果，对成群怪物使用效果拔群。此技能卡太过强力，可能会让玩家产生一种“19 级以下和 19 级以上的亚妮简直不像是一个人”的感受。如果再配合自动技能 2 分支 2“效果强化”（在 5 月 15 日的更新之后，此分支

效果受到了一定程度的削弱)、装备提升怪物生命值的道具“坚韧皮肤”和提升怪物攻击力的道具“利爪”,仅仅是做好这样的战前准备,玩家的成功率便已经远远超过50%了。

●操作技巧:G-柏金

亚妮的终极技能为“呼叫老公”,按她的说法就是“这是为了(惩罚)你上次忘记我的生日!”(害怕)。通常状态下,威廉博士的移动和攻击速度都相对缓慢,动作“绵软无力”,几乎没法对幸存者造成威胁。但通过按下R1键启动“狂暴模式”后,威廉博士就像“变了一个人”,行动速度会获得大幅提升,普通攻击也会变得迅猛强力——这时才是他发挥实力的时候。不过狂暴模式在一段时间后会自动解除,需要等待技能冷却之后方可再度使用。

虽说威廉的攻击“大开大合”,但通过对普通攻击进行组合,会发现竟然还是有“连技”存在的:在使用□键对应的“狂暴打击”攻击命中后,紧接着对准刚好重新站起身的幸存者按下×键,使出“强力猛击”便可以必中。连吃两记“闷棍”的幸存者大概率会陷入濒死状态,即便没有也无妨,玩家还可以继续使用此时已经冷却完毕的“狂暴打击”来“压起身”,以此循环往复……简直可以打出格斗游戏的风采。

相比X先生的束缚技能,威廉的“虐杀”攻击虽然完成处决所需的时间更长(束缚期间不会消耗行动时间),但抓取时的有效范围更大,如果其他幸存者没有相应技能或准备闪光弹之类的武器的话,会很难能够打断处决动作(因此应该优先抓取泰隆、马丁等具备干扰技能的“讨厌家伙”),而成功执行处决后又可以立刻再度使用,拥有令人感到意外的高效率,有机会可多加利用。

最后,建议装备终极技能分支1“愤怒”,可让玩家在手动退出操控的情况下,缩短再次启动终极技能的冷却时间(手动退出时,剩余时间越多,再次启动的冷却时间越短)。这可以让威廉的“出动”更加灵活,使其在同一区域的关键位置多次出现成为可能,同时还降低了因出动的时机/位置没有把握好而错失机会的风险。

丹尼尔·法布朗

●角色特性:怪物控制、强化。

●终极技能:生物武器“Tyrant”——控制生物武器“Tyrant”,追猎幸存者。

分支1:残暴——提升勾拳的速度和杀伤力。

分支2:蓄力——与目标距离越远,蛮牛冲撞的伤害会越大。

●自动技能1:嗜血欲

分支1:吸血——被控制的怪物成功施展攻击后会回复定量生命值。

分支2:撕裂——大幅提升被控制怪物的抓捕伤害。

●自动技能2:傀儡师

分支1:施虐——提升被控制的怪物造成的伤害。

分支2:忍耐——使被控制的怪物不会被击退。

●特殊技能卡1

分支1:发牌员丧尸 再生——产生一只可再生的发牌员丧尸。

分支2:自爆丧尸 狂暴——产生一只处于狂暴状态的自爆丧尸。

●特殊技能卡2

分支1:重装丧尸——产生一只装备全套重装的丧尸。

分支2:平衡模块——持有时,根据其他所持卡片的消耗量,提升生化充能速度。

●推荐优先装备的道具:强化病毒,小型反应堆,控制手套。

●综合分析

使用丹尼尔可能会比较考验玩家的耐心,这主要体现在其默认技能卡卡组的巨大消耗量上,使玩家大部分时间都在“默默”地等待生化能量充能完毕,然后才能艰难地打出一张牌,叫人心急如焚——不过这也正好突出了他的强项。

丹尼尔的拿手好戏是直接操控怪物追杀幸存者。被直接控制的怪物不仅攻击力会获得强化(自动技能2分支1),而且在每次攻击命中后还能回复定量生命值(自动技能1分支1),对于战斗早期阶段,武器装备比较“寒碜”的幸存者来说威胁很大。如果玩家操纵的是附带装甲的强力丧尸,快速行动期间会让幸存者难以瞄准自己的弱点,战斗力增幅会非常明显,不过也要注意尽可能配置其他怪物作为掩护,太过单打独斗的话是行不通的。

对于自动技能2“傀儡师”,强

烈建议在解锁后装备分支2“忍耐”，可以使得玩家直接操控的怪物不会被击退，如果再搭配自动技能1分支1“吸血”以及降低控制的怪物所受伤害的道具“强化病毒”的话，被玩家控制的丧尸便可以实现“从士兵变将军”的华丽转型。由此诞生的一个“犯规”打法就是在区域2为保安丧尸施加尽可能多的强化效果后，朝着幸存者连按□键一顿猛抓即可，如果对方没有炸弹类武器，用“束手无策”来形容他们的感受便是再合适不过的了。

所以如果用一句话总结丹尼尔的作风的话，那就是相较于“打牌”，他更喜欢自己亲自“动手”。因此，与使用其他操纵者时相对的“静”不同，操作丹尼尔的玩家需要更积极地进入“战场”，操控丧尸展开进攻，充分地“动”起来才能发挥实力。

●操作技巧：X先生

丹尼尔的终极技能“X先生(Mr. X)”完美诠释了操控怪物的“艺术”。X先生具有多种攻击手段（各自设有不等的冷却时间），□键对应“勾拳”，无需冷却，可使出“无限连击”；×键对应“蛮牛冲撞”，按下之后会开始冲刺，直到玩家再次按下×键或者撞到障碍物时才会停下来并借助惯性使出一记拳击，可以用来快速接近并击倒幸存者；而△键对应的“粉碎”为束缚技能，可让被逮住的幸存者完全丧失抵抗能力，完成处决所需的时间相比威廉博士要短得多。

在拥有迅猛攻击手段的基础上，X先生能以R1键对应的“潜行跟踪”技能瞬间定位所有幸存者的位置，被攻击时还可以通过按下L1键使出“铜墙铁壁”，护住脸部这一唯一的弱点（明明说好的不打脸），甚至可以抵挡闪光弹的伤害——操作得当的话简直无懈可击。

不过遇见精通“脚底抹油”的幸存者时，X先生同样会显得比较乏力，即便拥有“蛮牛冲撞”这一冲刺技能来拉近距离，但在“弯道”较多的复杂“赛道”上也很难能够完成“超车”。考虑到X先生的基础行动时间为60秒，冷却时间长达420秒，因此为了不让终极技能白白浪费，“摆放”X先生的时机和位置也需要玩家随机应变地把握好才行。在空间狭窄、封锁出入口的场景中召唤X先生是最为理想的，配合提升终极技能攻击力和持续时间的道具“控制手套”的话，就更是如虎添翼了。

亚历克斯·威斯克

●角色特性：陷阱使用，感染。

●终极技能：生物武器“食人树”——控制生物武器“食人树”，追猎幸存者。

分支1：旺盛生长——提升食人树的生命值，被困住的人也更难从黏液中挣脱。

分支2：几率爆炸——一定几率在未吞噬幸存者的情况下触发自爆技能，并提升自爆伤害。

●自动技能1：生化危机

分支1：感染增强——大幅提升所造成的感染程度。

分支2：疫病流行——延长感染气体的持续时间，在感染气体生效区域内，赋予所有怪物感染能力。

●自动技能2：潜伏的邪恶

分支1：陷阱节能——陷阱型卡片的能量消耗降低1。

分支2：机械专家——提升陷阱耐久度和拆除陷阱所需时间，同时缩短操纵者触发陷阱所需的时间。

●特殊技能卡1

分支1：传染病毒地雷——设置一个会感染幸存者的地雷。

分支2：地雷（×3）——设置三个炸药陷阱。

●特殊技能卡2

分支1：节能模块 感染——持有时，可让所有感染型卡片的能量消耗降低1。

分支2：小丑丧尸 迷彩——产生一只迷彩的小丑丧尸。

●推荐优先装备的道具：迷彩涂料，军规炸药，电感器，电缆。

●综合分析

若把亚妮和丹尼尔的行事风格比作狮子、老虎这样的猛兽，喜欢以最直接的方式撕碎敌人，那么亚历克斯就像一条毒蛇，乐于先使用毒液慢慢地腐蚀对手，再慢慢享用。与之对阵的幸存者，在不知不觉间就突然发现剩余时间“归零”了——这就是亚历克斯的两个关键词——“感染”与“陷阱”——所带来的效果。

亚历克斯的默认卡组中，怪物卡片存在感稀薄，取而代之的是各种各样的陷阱机关：爆炸范围更大的高效炸药地雷、释放毒气的传染病毒地雷、可为怪物附加感染特性的强化剂……而且她的特定自动技能和特殊技能卡分支还能降低使用陷阱卡、感染卡的耗能，简直是真

正的“陷阱大师”。

所以在使用亚历克斯的时候，就需要玩家从前两位操纵者“人海战术”的思维定式中摆脱出来：若把陷阱堆着放，自然会让幸存者更容易发现陷阱，从而失去作用。相反，更有效的做法是将陷阱较为分散地配置于各个关键地点，以及前往关键地点的必经之路上，若场景的地形狭窄、拐角众多，那就更是“天助我也”了。

一个比较“犯规”的打法是，将幸存者即将通过的门上锁，然后将地雷尽可能紧靠门口的“三八线”放置（因为门口区域一定范围内无法设置陷阱），这样撞开门的幸存者很可能会直接踩到地雷上面，即便没有，也可以掐准时间手动引爆地雷，几乎可以做到“必中”。为此，搭配缩短操纵者触发陷阱所需时间的自动技能2分支2“机械专家”，以及提升陷阱造成伤害的道具“军规炸药”，可以大大提升直接将幸存者击倒的概率。

●操作技巧：食人树

亚历克斯的终极技能“食人树”与坦克一般的威廉博士及X先生有明显区别，其形态类似于炮塔，虽然火力强筋但无法移动。因此，“摆放”食人树的位置一般是逃生通道门口这样的必经战略要地，可呈“一夫当关，万夫莫开”之势。

初次操作食人树时，很可能会因其多样化的攻击手段和指令而不知所措，不过熟悉操作模式以后也不会觉得复杂：如果幸存者正好位于食人树的生成位置附近，那么便可以直接按下△键使用“吞噬”，可将一名幸存者快速快速处决（除非被火焰类/硫酸类武器打断）；如果幸存者距离食人树的生成位置较远，那么第一件事便是将准心对准对方，按下R1键使用具有范围效果的“射击黏液”，命中后按下○键将他们拉向自己，期间使用一次L1键对应的“触须收束”攻击削减其生命值，然后再一次“射击粘液”以避免对方挣脱黏液，并继续用○键拉近距离，当距离足够近之后，便可以按下△键使用“吞噬”了。吞噬成功后，还会触发食人树的一项特殊攻击手段“自爆”，按住□键一段时间后便可启动，让位于范围内的幸存者受到强力爆炸伤害。不过需要注意，自爆之后食人树也会随之消灭。

最后补充一点：由于食人树体型庞大，玩家无法将其放置于过于狭窄的空间内，不过部分场景中确实存在“刚好能容纳食人树”的拐角，如果能在关键时刻成功“卡位”，那么被堵在死路上的幸存者就是玩家的“囊中之物”了。

奥斯威尔·E·史班瑟

●角色特性：时间延长，模块。

●终极技能：物质消灭墙——在指定地点设置物质消灭墙，穿越此墙的幸存者会受到巨大伤害。

分支1：发电机——每使用一次技能卡，物质消灭墙的冷却时间便会缩短。

分支2：克隆——产生两堵物质消灭墙，且持续时间延长两倍。

●自动技能1：保护伞技术

分支1：防御系统——使区域1出现作为诱饵的门锁碎片，区域2延长关闭保安装置所需的时间，区域3提升能源核心的生命值。

分支2：强力锁——使用E.I.S.给门上锁时，会使门锁等级直达三级。若使用了技能卡，则所有E.I.S.的冷却时间缩短一秒。

●自动技能2：能量活化

分支1：充能——使用E.I.S.操纵环境时进行生化能量充能。

分支2：共生——每次使用一张技能卡后，暂时使另一类型卡的能量消耗降低1。

●特殊技能卡1

分支1：专家操作系统模块——持有时，若生化能量总量在6以上，则大幅缩短E.I.S.的冷却时间。

分支2：模块回收——立即将所有模块卡转换为生化能量。

●特殊技能卡2

分支1：短期节能——短时间内中幅降低所操控摄像头使用技能的能量消耗。

分支2：高压充能模块——持有时，若生化能量总量在6以上，则大幅提升生化充能速度。

●推荐优先装备的道具：大口径枪管，冷却扇，高级处理器。

●综合分析

史班瑟作为操纵者阵营最后解锁的角色，确实也是一位需要玩家真正熟悉操纵者阵营的玩法之后才能活用的角色。一个最主要的原因是，操作史班瑟时不仅要“打牌”，还要密切关注幸存者动向，积极利用E.I.S.操控场景中的门锁等机关，不断对幸存者进行干扰，才能充分发挥自身优势。若玩家不够老练，不熟悉场景又容易手忙脚乱的话，操作起来显然会感到难以适应——但如果能掌握核心思路，那么史班瑟可以成为让幸存者最“感到害怕”的一名操纵者。

史班瑟的默认卡组有浓浓的“科

技范”，并以摄像头为中心：有为摄像头提供防护的“电磁护罩”，还有诸如“机枪”“全自动步枪”等枪支类卡片作为主要进攻手段。因此建议为史班瑟装备摄像头类道具，尤其是强化枪支类技能卡伤害的相关道具，可让他的每一张卡片都变得极为致命。

自动技能1“保护伞技术”的两项分支都非常强力：分支1“防御系统”可以在每一个区域设下重重障碍，不仅可以消耗幸存者更多的时间，也能为阻止他们完成过关步骤留出更大的余地。通过搭配减少摄像头失效后自动恢复所需时间的道具“冷却扇”，再在手牌中备好“电磁护罩”以及任意枪支类卡片，可以在区域2不断地干扰尝试解锁保安装置的幸存者，如果一台保安装置位于两部摄像头的视野范围内的话就更是无可挑剔了。

分支2“强力锁”则能在区域1和区域2大显神通，配合缩短E.I.S.冷却时间的道具“高级处理器”，可让幸存者们（尤其是撞门力度较小的角色）寸步难行，从而进一步使用机枪伺候被关在房间内的落单幸存者。

史班瑟的特殊技能卡以多重的模块型技能卡为显著特征，由此孕育出的一个重要打法就是通过装备特殊技能卡特定分支，并维持生化能量余量水平，从而大幅提升生化充能速度和E.I.S.冷却速度，若再搭配自动技能2分支1“充能”的效果，让执行E.I.S.的行动进一步促进生化充能，在连携效应下构成良性循环，玩家便能以从容的姿态蹂躏幸存者。

●操作技巧：物质消灭墙

史班瑟的终极技能“物质消灭墙”会让接触到射线的幸存者受到巨大伤害。与亚历克斯的食人树一样，物质消灭墙也属于“放置型”必杀技，但区别在于无需实际操控便可发挥作用（毕竟操控一堵墙也不见得有什么乐趣），丝毫不占用玩家继续打牌的时间。

物质消灭墙最基本的用法是用来挡在逃生通道与幸存者之间，从而确实地消磨对方的时间，还可用于将幸存者分隔开来，进而单独消灭被孤立的幸存者。不过最为“高收益”的做法是：使用黏液束缚弹定住尽可能多的幸存者之后，以令物质消灭墙“穿过”对方的方式进行放置，可以做到“必中必击倒”。

尼可拉·基努维夫

●角色特性：枪支使用，追踪。

●终极技能：生物武器Nemesis——控制生物武器Nemesis，追猎幸存者。

分支1：毫不留情——成功追踪到幸存者，或使幸存者陷入濒死状态时，Nemesis的冷却时间将会缩短（可叠加）。

分支2：S.T.A.R.S.——操控Nemesis时可自动追踪所有幸存者，同时缩短攻击技能“加速”的冷却时间。

●自动技能1：掠食者

分支1：追踪弹——幸存者被枪支击中后，尼可拉便能追踪其行动。

分支2：血迹——自动追踪生命值低于75%的幸存者。

●自动技能2：枪械专家

分支1：枪支节能——枪支类卡片的能量消耗降低1。

分支2：弹匣扩充——提升枪支弹药量和可使用的时间。

●特殊技能卡1

分支1：追踪电波——启动可追踪所有幸存者的电波。

分支2：全自动高口径步枪——将一个摄像头变成枪塔，使用高口径步枪自动攻击目标。

●特殊技能卡2

分支1：强化捕兽夹——设置一个比普通捕兽夹更难挣脱的捕兽夹。

分支2：全自动机枪——将一个摄像头变成枪塔，使用轻型机枪自动攻击目标。

●推荐优先装备的道具：大口径枪管，生化能量电容器，系统开发日志。

●综合分析

若以较为笼统的方式对操纵者阵营角色进行定位的话，可以说亚妮属于“怪物特化型”，丹尼尔属于“操控特化型”，亚历克斯属于“陷阱特化型”，史班瑟属于“枪支特化型”，那么尼可拉又专攻哪一个领域呢？依笔者之见，他是一位“终极技能特化型”的“狠角色”。

“追踪”是反映尼可拉的技能/技能卡特点的关键词，其具体的作用可能会让玩家一时摸不着头脑。然而实际上经过仔细分析技能描述会发现，其终极技能分支1“毫不留情”的效果就已经回答了“选择尼可拉时应该怎么玩”的问题：无论是发动自动技能1“掠食者”的任意一个分支效果也好，还是使用特殊技能卡中的“追踪电波”也罢，只要“成功追踪”这一结果成立，那么终极技能的冷却时间便会相应地缩短，而且缩短冷却时间的增益还会叠加，因此玩家会发现，出动追迹者的频率会随着对局的逐渐白热化而变得越来越高——至于追迹者的实力，笔者个人认为是所有终极生化兵器之中最强的一个！因此“追踪”的重要性也就不言而喻了。

另一方面，枪支型卡片是尼可

拉的另一主要进攻手段。自动技能2“枪械专家”的两项分支各自具有“降低枪支型卡片耗能”以及“提升枪支弹药量和可使用的时间”的功效，玩家可借此发挥一种相对灵活的，或者另一种“一招定胜负”的“射击风格”。这一特点与同样主打枪支牌的史班瑟非常相近，熟悉史班瑟的游玩思路的玩家相信可以很快进入状态。

常规技能卡方面，从尼可拉的卡组结构可以看出，他几乎完全抛弃了设置怪物的能力——其怪物型技能卡只有一个栏位！因此，建议直接将此栏位设置成消耗为零的“爬行丧尸”，从而将资源集中投入到真正能产生回报的领域。

既然牺牲了怪物型卡片，那么其他类型的技能卡便有了更大的发挥空间，其中陷阱型、枪支型以及效果型卡片分别拥有三个栏位，玩家可尽情朝着这三个方向自由发挥。其中比较重要的包括：捕兽夹，追踪陷阱，机枪，电磁护罩。

●操作技巧：Nemesis

操控追迹者的感受非常爽快，这种压倒性的力量感可谓是前所未有的。

R1 键对应的技能为“加速”，可暂时提升追迹者的行动速度与攻击力，这与威廉博士的技能“狂暴模式”非常相似——不过狂暴的威廉博士是快步行走，而加速的追迹者却直接是用跑的！因此玩家再也不用担心诸如“召唤位置不佳，导致追不上幸存者”之类的问题了。

此外，发动此技能的同时，追迹者会发出震耳欲聋的咆哮，使得位于一定范围内的幸存者陷入硬直状态。利用此特性，无论是用于打断幸存者的动作（比如对方正在关闭保安装置，或者正准备发动特别技能），还是紧接着发动其他攻击，都能为自己争取关键的收益。

□键对应“勾拳”攻击，与另外一位“拳击手”X 先生相比，追迹者的出拳速度没那么快，但相应的更加“势大力沉”，打中幸存者时所造成的硬直也更长一些，所以反而在“控敌”能力上更胜一筹，打得够准的话可以“一套连技”直接将幸存者击倒。

按下 × 键可以让追迹者使出其擅长的触手攻击：它会将触手插入地面，随后触手会从视野中一定范围内的所有幸存者的脚底伸出，让未处于跑动状态的幸存者遭受巨大伤害。即便幸存者搭乘场景中的升降机从而与追迹者之间产生高低差，或者即便幸存者躲进了最后的逃生通道入口内，此招式均能有效命中目标。

最后，△键对应的“灭绝”可谓是对于追迹者来说必不可少的进攻手段——火箭发射器。火箭弹爆炸时的波及范围相当大，而如果能直接命中幸存者的话，伤害值可远超 1000 点，足以将最“皮实”的幸存者一发击倒，而且射程非常远。不过此招式的局限在于无法朝自己跟前发射，导致与幸存者距离很近时难以命中目标，因此要注意发动时机。

综合来看，除了缺少处决技能，追迹者的近、中、远距离攻击手段一应俱全，个个致命，在此基础上还拥有超强的机动性，整体战斗表现几乎无可挑剔。

心得技巧汇总

●虽说密切关注幸存者动向很重要，但玩家也应该避免陷入“咬着幸存者不放”的误区。一味地使用摄像头“追着幸存者跑”可能会被对方“牵着鼻子走”，多数时候还来不及布置兵器就被对方远远地甩在身后了。所以“关键的事提前做”就显得尤为重要，譬如在区域 2 时，提前在保安丧尸身边“安插保镖”，提前在保安装置附近设下埋伏等等。

●正对关键位置（比如保安装置、能源核心等）的摄像头会在地图画面上不断闪烁作为提示，玩家可直接将光标移动到该摄像头位置，按〇键确认，以快速进行切换和操作。虽然 L1/R1 键同样能够切换摄像头，但由于是在相邻摄像头之间切换，所以若是想要立刻切换至较远处的摄像头时，打开地图选定的方式更为准确高效。

●对于怪物技能卡来说，“东丢一点，西丢一些”的打法并非不可行，但别忘了幸存者破坏陷阱、击杀丧尸等行动均会增加限制时间，如果让单个生化兵器暴露在众人的枪口下，无疑是在给对方“送温暖”。可以这样说，幸存者方面强调的是玩家之间的配合，而操纵者方面则强调的是布置的“兵器”之间的配合。

●不要将地雷放在怪物的身旁！即便幸存者触发地雷受伤，怪物也可能会因受到波及而阵亡，这是非常不划算的结果。所以，呼吁大家为怪物们留一片净土（捕兽夹倒是可以多来点），请将地雷这样的易燃易爆物品扔到门口走廊上去吧。

●在通往下一阶段的大门门口“堆放”兵器，进而阻止幸存者前进的做法其实风险比较大，因为只要四名幸存者到达大门集合便会立马前往下一区域，因而打出的技能卡有可能就白白浪费掉了。

●由于“手牌”必须在使用后才会刷新，所以即便显得不合时宜，也应积极用掉一些作用较小的卡片（比如生化能量消耗为零的“爬行丧尸”技能卡就建议第一时间打出去，时间紧迫），从而刷出好卡片并储备起来，留到最合适的情境下作为杀手锏来使用——当然也可以使用技能卡“快速抽卡”，一口气刷新所有手牌。

●爬行丧尸消耗为零，值得每一位操纵者拥有，但一定要放置在狭窄的区域（放置在开阔场景无疑是浪费资源），若能在其周围布置兽夹和其他怪物，则效果更佳。

●对于可一次产生多个单位的技能卡，若设置位置的空间过于狭窄，有可能回导致损失最终产生的单位数量，比如使用“丧尸犬（×3）”却只生成了两条狗。因此在放置此类卡片时应看清楚后再确认使用（因空间问题而无法正常生成的单位的全像投影会呈红色）。

●想要操纵丧尸时，尽可能选择“强壮丧尸”“保安丧尸”等强力品种，能赢得更多与幸存者周旋的筹码。

●虽说直接操控的丧尸更加凶猛，但别忘了此时的监控摄像头正处于“无人监管”的状态，攒满的生化能量也可能没能被充分利用。所以操纵者在主动侵略的同时也要知道兼顾大局，必要时按住 L3+R3 键返回“牌桌”继续“打牌”。换个角度来看，生化能量用尽时，或者被珍纽瑞的特别技能“掣肘”时，积极操纵丧尸一边攻击幸存者一边等待生化能量回复，也不失为一个有效提高收益的策略。

●明确何时打出“王炸”才能做到不错失机会、不浪费布置兵器的时间。比如，在只剩下最后一台保安装置时再启动终极技能，更能稳妥地保护装置不受侵犯并拖延对方的时间。不然，若还有别的保安装置可以解除，早就溜去其他装置忙活的幸存者们哪里还会给操纵者逮住的机会？

●将幸存者击倒之后，为了防止他们爬到安全的地方寻求队友救治，记得随手关门 / 锁门。

▲正对保安装置等关键位置的摄像头可谓“兵家必争”。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

全成就/白金解析

综述

本作强制要求全程联网，除了两个“完成新手教学”的成就/奖杯之外，其余的全部为进行多人游戏才能解锁的成就/奖杯，而且只能在“快速匹配”模式下完成——在“自定义游戏”模式下，玩家无法取得任何成就/奖杯——因此“约上三五好友眉来眼去”就能轻松完美游戏的妄想也就被扼杀掉了。

不过好在“随机匹配”模式中，扮演幸存者的玩家可以邀请好友一同进行组队，这就使得其中一部分需要充分沟通与配合才能解锁的成就/奖杯可以完成得很顺畅。有鉴于此，如果玩家能凑齐一同联机的三位朋友，那全成就/白金之旅的道路会平坦许多；但若是只能随机匹配“路人”的话，一部分成就/奖杯的解锁与否就会有很大的运气成分在里面了，大概也只有多多进行游戏才能提高解锁几率。

宏观来看，本作的很多成就/奖杯需要使用特定角色来完成，其中一部分必须在角色达到特定等级并解锁技能分支后才能解锁。其中幸存者方面包括：瓦莱莉（17级）、珍纽瑞（17级）、泰隆（17级）。操纵者方面包括：亚妮（19级）以及亚历克斯（4级）。其余角色的相关成就/奖杯均可在初始状态下达成解锁要求，参考这一信息的话，大家可以更有针对性地选择自己的主力角色。

奖杯总数	铜 43、银 6、金 2、白金 1/52 个
成就总数	1000 点 /51 个
完美难度	7/10
完美所需时间	60 小时左右
在线成就 / 奖杯	51/52
最少通关次数	-
有无会错过的成就 / 奖杯	无
成就 / 奖杯 BUG	无
特殊需求	无

反抗者

解锁条件 -/获得所有奖杯。

全员逃走中 90点/

解锁条件 使用过所有幸存者角色在全员存活的状况下集合逃脱过一次。

获取方法 这里的“所有幸存者”指的是初期版本的六名角色，不包括吉儿。虽然是点数最高/金杯级别的成就/奖杯，但几乎是游玩过程中会自然解开的，毕竟每一名角色都有对应的成就/奖杯，所以对此大可持“顺其自然”的态度。

全知全能 90点/

解锁条件 使用所有操纵者各达成一次没有任何幸存者逃走的游戏。

获取方法 这里的“所有操纵者”指的是初期版本的四名角色，不包括尼可拉。同上一个成就/奖杯一样，属于在游玩过程中会自然解锁的一个。

没时间解释了，快上车 30点/

解锁条件 使用任意幸存者在时间用尽期间成功通过任一区域。

获取方法 本作所设定的成功通过区域的机制为：当倒计时尚未结束时，需要每一名幸存者均到达逃生通道位置，才可以前往下一区域；但是若倒计时已经结束，在倒计时结束时，只要有一位幸存者位于逃生通道前，则所有人（无论此时在哪里）均可在时间结束时自动前往下一区域（只是通过区域时增加的奖励时间会相应减少）。

因此，此成就/奖杯通常是在后一种情况下解锁的。如果有好友联机的话可以直接在区域1或区域2将逃生通道打开后，让一位队友站在逃生通道前，一直等到时间结束即可；若是与随机匹配的玩家组队也可以放心，毕竟在遇到新手队友或老手敌人的对局中，这样的情况也会自然而然地遇到的。

疫情原爆点 30点/

解锁条件 使用幸存者在感染为第三阶段下成功逃脱。

获取方法 当受到怪物啃咬、附加感染特性的怪物抓扯、感染病毒地雷等具有感染性的攻击命中时，角色的感染值便会逐渐累积，在画面左下角、生命值槽上方的“生化危机”标志上可进行确认。感染状态一共分为三个阶段：当图标蓄满紫色三次之后便会进入“感染第三阶段”，也就是感染的最高等级，这时的咳嗽频率会变得很高，损失生命值的速度也更快。

当操纵者为亚历克斯时，幸存者更容易提升感染等级（尤其是站在感染病毒地雷释放的气体中时，感染度增速飞快）。玩家可提前吃下黄色药草，多准备一些绿色药草，然后在区域3（区域1/区域2就开始故意累积感染值的话太危险，因此不推荐）逃走前的最后阶段故意承受感染攻击。

我有一支枪 30点/

解锁条件 使用操纵者装备一把监控摄像头枪支击倒两名以上幸存者。

获取方法 可用于达成条件的枪支卡包括步枪、机枪等，以及因补给丧尸未被击杀而可能获得的特殊卡片“榴弹发射器”。建议使用史班瑟完成此成就/奖杯，并且尽可能装备道具“大口径枪管1/2/3”，以提升枪支卡所造成的伤害。在幸存者聚集一处时（比如区域2保安丧尸所处的密闭房间内），锁门、关灯然后子弹上膛吧，当幸存者生命值所剩不多时是最理想的，运气好的话一发榴弹即可达成要求。

空污紫爆 30点/

解锁条件 使用操纵者在单场游戏使幸存者咳嗽合计30次。

获取方法 幸存者受到感染后，会不时地咳嗽，且感染等级越高，咳嗽的频率也就越高，在单场对局中使幸存者全体成员累计的咳嗽次数达30次即可。

主打陷阱和感染牌的亚历克斯自然是完成这一成就/奖杯的最佳人选，专心使用“感染地雷陷阱”“感染丧尸”这样具有感染性的攻击手段，积极通过直接控制感染丧尸抓伤幸存者，可以轻松达成条件。不过使用其他操纵者同样也可以完成，比如在亚妮的卡组中装备“强化剂 感染”，并装备自动技能1分支2“效果强化”（大幅增强所有怪物的强化效果），然后为成群的怪物施加感染强化，也可以很快地提升幸存者的感染等级。

帮我撑十秒　30点/银杯

解锁条件 使用幸存者在10分钟内成功逃脱。

获取方法 这里的10分钟指的是实际耗时，与不断变动的倒计时没有关系。该成就/奖杯能否解锁很大程度上取决于敌我双方的熟练度：如果操纵者是一位新手，而我方均为“老油条”，那么在10分钟以内逃脱并非难事。因此该成就/奖杯大概率是玩家在游玩过程中自然解锁的，只要自己始终做到明确任务目标，牢记“团队协作”的原则，与队友一起行动，当遇到对的人时，该成就/奖杯就是你的了。

大家可以回家啦　30点/银杯

解锁条件 使用操纵者在幸存者通过第二区域以前获得胜利。

获取方法 该成就/奖杯的解锁与否，除了玩家自身技术水平外，很大程度上取决于幸存者方面的水平。就目前的情况来看，由新手组成的幸存者团队还是存在的（大部分情况下，从对方的角色等级即可判断出来），在这种情况下完成起来非常轻松。同时建议玩家不要忽视道具的重要作用，在道具点数允许范围内尽可能装备强力道具，也能显著地帮助玩家达成要求。

白老鼠　10点/铜杯

解锁条件 完成幸存者新手教学。

获取方法 初次开始游戏时，系统会询问是否进行教程模式，选择“是”会优先开始操纵者的教学，紧接着再选择“是”进入并完成幸存者的相关教学即可。此外，在系统菜单选择最后一项“教程”也可以随时进行。

看够了没？　10点/铜杯

解锁条件 使用幸存者同时让两台以上监控摄像头处于损坏状态。

获取方法 找到两台位置相邻的摄像头，使用珍纽瑞的快用技能毁掉一台，再使用机枪等威力较大的枪械持续射击并毁坏另一台摄像头即可。

只要出问题，C4都能搞定　15点/铜杯

解锁条件 使用幸存者以爆破类武器一次击杀三个敌人。

获取方法 当对手为亚妮这样主打“人海战术”的操纵者时，完成起来非常简单：当对方在狭窄的密闭房间中放满怪物，或者在幸存者跟前召唤三条丧尸犬时，使用手雷、汽油弹或者火箭筒招呼它们均可轻松达成条件（注意怪物在尚未完全生成的阶段是不具有伤害判定的，小心不要浪费弹药了）。

与你分享的快乐胜过独自拥有　15点/铜杯

解锁条件 所有幸存者同时持有一把以上强力武器。

获取方法 这里的强力武器指的是前文中列出的GM 79、化学火焰喷射器、电击枪、ATM-4以及机枪这五种特殊武器，需要四名幸存者玩家同时持有其中至少一把方可解锁该成就/奖杯（注意特殊武器弹药耗尽后会被自动丢弃）。

获取特殊武器一共有三种途径：

1. 击杀补给丧尸：头顶有黄色图标作为标记、背着大背包的丧尸即为补给丧尸，它们会在对局过程中随机出现，在限定时间内将其击杀即可获得特殊武器、急救喷雾等强力补给品。在区域 1 时，一只补给丧尸掉落的特殊武器为一把，而区域 2、区域 3 的补给丧尸有几率一次掉落两把。

2. 珍纽瑞在装备箱进行购买：珍纽瑞的自动技能 2 分支 2 “军火库”（17 级时解锁）会使她能够在装备箱买到特殊武器，每一个区域会随机“上架”一把，因此只要保护伞货币充足，她在单场游戏中可以购买最多三把特殊武器。

3. 赌场地图的老虎机：在进入赌场地图的区域 3 之后，从安全屋出来会到达赌场大厅，大厅中央的圆形场地上放置着一台巨大的老虎机，拉下把手后（两次拉动把手的时间间隔需要 30 秒左右）会随机生成弹药或特殊武器作为奖品。

综上来看，要达成此成就 / 奖杯的条件并不算严苛，但前提是与队友有沟通，或者至少需要队友有分享的意识。因此，如果有朋友一起联机的话，可以轻松解锁此成就 / 奖杯，但若是随机匹配的话，可能就比较看运气了。

P.S. 笔者随机匹配游玩时，两名队友冒着生命危险，将一把火箭筒扔到我跟前，然后用枪朝地板射了半天，我感到莫名其妙地看着他们“表演”了一会儿才反应过来（笑）。

暴力狂　15点/铜杯

解锁条件 使用幸存者单场游戏打坏三把近战武器。

获取方法 如果玩家道具栏中没有“修复工具”这个道具的话，近战武器的耐久度降为零之后便会损坏并被自动丢弃。因此在完成该成就/奖杯时，注意提前将身上的“修复工具”扔掉，否则耐久度降为零的近战武器会被自动修复，也就不会被算作“打坏”了。

此外，山姆的自动技能 1 分支 2“利器直击”也可以帮助达成条件，其效果为：大幅提升山姆使用的近战武器的杀伤力，但会加速武器的耗损。

要不是你们这群小鬼，我早就成功了！　15点/铜杯

解锁条件 使用幸存者单场游戏让B.O.W.瘫痪三次。

获取方法 这里的“瘫痪”指的是使用武器直接将其击杀！因此此成就/奖杯可以算作本作最难的一个，而且有越多的朋友一起联机就越好。

可以用来达成条件的对手总共有四个：亚妮的威廉博士、丹尼尔的 X 先生、亚历克斯的食人树以及尼可拉的追迹者。其中威廉博士虽然全身都是弱点但生命值极高，X 先生虽然生命值较低但只有脸部这唯一的弱点，而追迹者就目前的击杀数据来看也算不上好对付的对象——因此，相对来说食人树是最“好欺负”的一个：虽然生命值很高，但不会移动，且弱火弱酸。

我方队伍成员方面，贝卡是必不可少的一位，因为她的特别技能“枪林弹雨”可在一定时间内子弹无限，需要她装备榴弹发射器，食人树出现时启动技能猛攻；而为了提高获得榴弹发射器的几率，装备有自动技能 2 分支 2 “军火库”（17 级时解锁）的珍纽瑞就也要在场，若有榴弹发射器请一定买来扔给贝卡；最后，由于食人树弱火，因此装备有自动技能 2 分支 2 “反击”的瓦莱莉也很重要，该技能分支可使她能从装备箱无限量购买爆炸类武器，再装备道具“钱包 1/2/3”可以使其在开始时便拥有大量的保护伞货币，从而能够购买大量汽油弹烧杀食人树。至于团队最后一员，如果能有 23 级以上、装备特别技能分支 2“火箭发射器”的吉儿的话，就真可谓无可挑剔了。

此外，在动手之前最好先使用强化喷雾或者黄色药草提升一下攻击力和防御力。做好这些准备工作以后，就祈祷诸事顺利，而且对方玩家会“友好地”予以配合吧！

还不是你就义的时刻 15点/🏆

解锁条件 使用幸存者单场游戏拯救过所有队友。

获取方法 建议使用瓦莱莉完成，因为其特别技能可以直接救起濒死队友，即时生效。建议装备特别技能的分支2“喷雾枪”（23级时解锁），冷却时间为90秒（分支1为150秒），且可以一边使用技能一边移动，如果背包里备有急救喷雾的话就更稳当了（急救喷雾亦可直接救起濒死队友）。此外，道具“急救证1/2/3”的效果为缩短救援濒死队友所需的时间，同样也有助于达成此成就/奖杯的解锁条件。

吃我的芭乐啦 15点/🏆

解锁条件 使用瓦莱莉在单场游戏中利用理化知识的反击能力，以手榴弹反击三个敌人。

获取方法 想要解锁这一能力分支，需要瓦莱莉达到17级，然后在装备箱购买三枚手榴弹，让丧尸从正面抓住自己（背面扑咬无法反击），再根据屏幕提示按下〇键便能完成反击，单场对局内重复三次即可。

复活吧，我的勇士 15点/🏆

解锁条件 使用瓦莱莉在单场游戏中使用改良版急救喷雾救起濒死的队友三次。

获取方法 确保将特别技能留到有队友陷入濒死状态时，再前往其身边使用。如果等级足够的话（23级），建议装备冷却时间更短的特别技能分支2来完成。此成就/奖杯要比“还不是你就义的时刻”更简单一些，因为救起同一名队友三次也算作达成条件。

真相太赤裸裸 15点/🏆

解锁条件 使用瓦莱莉在单场游戏使用求生本能标记40个道具或危险。

获取方法 这个完成起来很简单，只要快用技能冷却完毕，就按下R1键扫描，在地图中央区域附近执行的话可以一次标记到很多道具/怪物/陷阱，所以很快就能达成条件。

放下那把枪 15点/🏆

解锁条件 使用珍纽瑞在操纵者使用枪械卡后尚未开枪前就损坏监控摄像头。

获取方法 细心留意会发现，操纵者使用枪械卡时会有明显的枪械上膛的音效，直到可以射击前会需要一段准备时间。因此完成此成就/奖杯时，建议紧跟在队友身后（尤其是手持保安卡的队友，是对方的重点关注对象），密切关注当前房间内的摄像头是否有红色ID（代表对方正在操控），一旦听见上膛音效就立刻按住R1键黑掉准心位置的摄像头，只要在对方开枪之前予以破坏即可。

你是我的眼 15点/🏆

解锁条件 使用珍纽瑞在单场游戏让监控摄像头损坏15次。

获取方法 玩家可使用快用技能以及枪械射击来完成，由于珍纽瑞本身的被动技能就使她能够对摄像头造成更多伤害，所以任意破坏15个摄像头还是很简单的。

课金战士 15点/🏆

解锁条件 使用珍纽瑞在装备箱成功购买强力武器。

获取方法 完成该成就/奖杯需要珍纽瑞达到17级，解锁并装备自动技能2分支2“军火库”，然后在装备箱购买任意一把特殊武器即可。

只要贝卡手上有枪 15点/🏆

解锁条件 使用贝卡在单场游戏中以射击姿态状态击杀五个敌人。

获取方法 按下R1键使用快用技能“岗哨姿态”后，贝卡会切换为蹲姿，单场游戏中在该状态下击杀五名敌人即可。

这批很纯 15点/🏆

解锁条件 使用贝卡在单场游戏中消耗超过300单位的弹药。

获取方法 这一成就/奖杯需要多多利用特别技能“枪林弹雨”来完成，并且需要装备MQ 11或者机枪这样的速射型枪支，方便快速消耗弹药。

「百」发百中 15点/🏆

解锁条件 ：使用贝卡在一次枪林弹雨期间击发子弹超过100发。

获取方法 与上一个奖杯/成就几乎可以同时完成，同样注意装备好枪械中射速最快的MQ 11，开启特别技能后按住R2键不要松开即可。

我的眼睛！我的眼睛——！ 15点/🏆

解锁条件 使用马丁的闪光棒中断抓住队友的B.O.W.。

获取方法 将特别技能闪光棒留好，等操纵者放出威廉博士或者X先生（对于亚历克斯的食人树和史班瑟的物质消灭墙无效），并且使用束缚技能抓住队友时，在其身边按下L1+R1键成功解救队友即可。

马丁马丁心动动 15点/🏆

解锁条件 使用马丁的自制地雷一次电击超过三个敌人。

获取方法 在怪物被成堆设置的房间内，冲到怪物中间（可以先使用闪光棒或扔一个闪光弹以确保安全）按下R1键放置地雷（注意需要的是分支1的电击地雷才行），可以轻松完成。

这个好像可以用 15点/

解锁条件 使用马丁在单场游戏中摧毁或透过拆弹专家的能力拆除超过10个陷阱。

获取方法 这一成就/奖杯需要仔细留意地面情况，发现陷阱后站在其附近按住〇键拆除，或者使用枪械破坏均可，在对手为亚历克斯这样主打“陷阱牌”的操纵者时，可以更为轻松地完成。

使你充满了决心 15点/

解锁条件 使用泰隆的坚毅决心-自我急救后，救起另一位幸存者。

获取方法 自动技能2分支2“自我急救”需要泰隆达到17级时才能解锁，装备之后，当自己与另一名队友均陷入濒死状态后，根据屏幕提示按下〇键即可自我急救（单场对局中只能发动一次），这时再救起另一位濒死队友即可达成条件。由于需要两人同时处于濒死状态才算数，所以此成就/奖杯比较看运气。

今晚在地狱吃晚餐 15点/

解锁条件 使用泰隆的前踢一次踢飞两个敌人。

获取方法 在怪物成群时按下R1键，一次踢飞三个都不成问题（踢飞一名敌人，使其撞飞另一名敌人也算数）。加上该快用技能只有9秒的冷却时间，所以完成起来并不难。

他抓不住我 15点/

解锁条件 使用泰隆在未被任何敌人扑击过的状态下成功逃脱。

获取方法 这里所说的扑击所涵盖的范围包括丧尸、丧尸犬、舔食者以及终极B.O.W.等怪物的束缚攻击，只要被抓住，即便有队友及时打断对方攻击也会被判定为失败。因此，如果有朋友一起联机的话是最好的，全程保持在后方“打酱油”的状态，任何风险让队友去扛即可；如果没有，那么在对手为史班瑟、尼可拉这样很少使用怪物卡的操纵者时，也可以较为轻松地完成，只要留意场景中预设的怪物就可以。实在不行，就拿一局对战牺牲一下，让泰隆使用枪械战斗吧，也可以有效降低自己被捉住的概率。

莽夫之勇 15点/

解锁条件 使用山姆在90秒内发动两次铁拳。

获取方法 自动技能2分支1“熟能生巧”的效果为：每击杀一名敌人，都会永久缩短铁拳的基础冷却时间3秒（最多缩短30秒），而特别技能“铁拳”的基础冷却时间为120秒。所以想要解锁此成就/奖杯，就需要玩家首先装备该技能分支，并控制山姆亲自击杀十名敌人，然后按下L1+R1键发动铁拳，并再次按下L1+R1键解除铁拳。最后一步就是密切关注画面右下角显示冷却状态的图标，一旦技能冷却完毕，立刻按下L1+R1键再度开启铁拳即可达成条件。

你已经死了 15点/

解锁条件 使用山姆在30秒内以近距离击杀五只生物。

获取方法 由于山姆本身的自动技能中就有强化近战能力的分支效果，再搭配强化近战攻击力的道具“铁钉”的话，在30秒内达成五次击杀并非难事。

我需要治疗 15点/

解锁条件 使用山姆在不使用体力回复道具的状态下成功逃脱。

获取方法 首先确保开局时扔掉绿色药草，在场景中也避免拾取绿色药草或急救喷雾，以免误操作或者触发自动使用药草的道具效果。其次，山姆的特别技能分支2（23级时解锁）以及快用技能分支2（17级时解锁）均具有非常强大的自我回复效果，可大大提升生存几率。第三，如果有朋友一起联机，那让队友选择瓦莱莉，其特别技能可以有效保障血量补给。最后，即便陷入濒死或被杀死也不影响此成就/奖杯的解锁条件，只要坚持做到全程不使用回复道具并逃脱即可。

新科实验员 15点/

解锁条件 完成操纵者新手教学。

获取方法 要求为完成操纵者新手教学。初次开始游戏时，系统会询问是否进行教程模式，选择“是”并完成相关教学即可。此外，在系统菜单选择最后一项“教程”也可以随时进行。

不管你嗑了什么，都给我来一口 15点/

解锁条件 使用亚妮让一只生物同时带有三个以上增益效果存活超过一分钟。

获取方法 想要解锁该成就/奖杯需要亚妮达到19级，解锁特殊技能卡2分支2“浓缩增强剂”——可以使发射器赋予目标怪物所有增强剂的强化效果。由于该技能卡需要在区域3才会解锁，因此先确保不要提前胜利，然后切换至尽可能远离已启动的能源核心的摄像头位置（以免被“三光”幸存者们杀害），对视野内的所有怪物使用浓缩增强剂，让它们乖乖地待上一分钟即可达成条件。

尸大夜市 15点/

解锁条件 使用亚妮同时让八只带有一个以上增益效果生物存在场上。

获取方法 由于亚妮的自动技能2默认分支效果为怪物卡消耗减1，因此在部署怪物时具有很大优势。开始游戏前，先将卡组中的怪物卡换成消耗最低的几张，从而使自己能够快速连续召唤大量怪物，然后在枪支卡栏位设置强化剂相关卡片，最后再把特殊技能卡设置为默认的“丧尸犬（×3）”以及“自爆丧尸（×2）”，就算做好万全的准备了。对局进行到区域3阶段时，找一个远离幸存者的房间忙活一阵就可以轻松完成。

G的意志 15点/🏆

解锁条件 使用亚妮在单场游戏操纵威廉柏金G以处刑击倒幸存者两次。

获取方法 这里的"处刑"指的是操作威廉博士时，按下对应"虐杀"技能的△键抓住幸存者，并成功将其击杀。在执行虐杀期间，行动限制时间是静止的，因此时间比较宽裕，尽量挑落单的幸存者下手最好，以免被其队友打断。道具"生化能量电容器1/2/3"的效果为延长终极技能的使用时间，也可以为此提供帮助。

踩地雷 15点/🏆

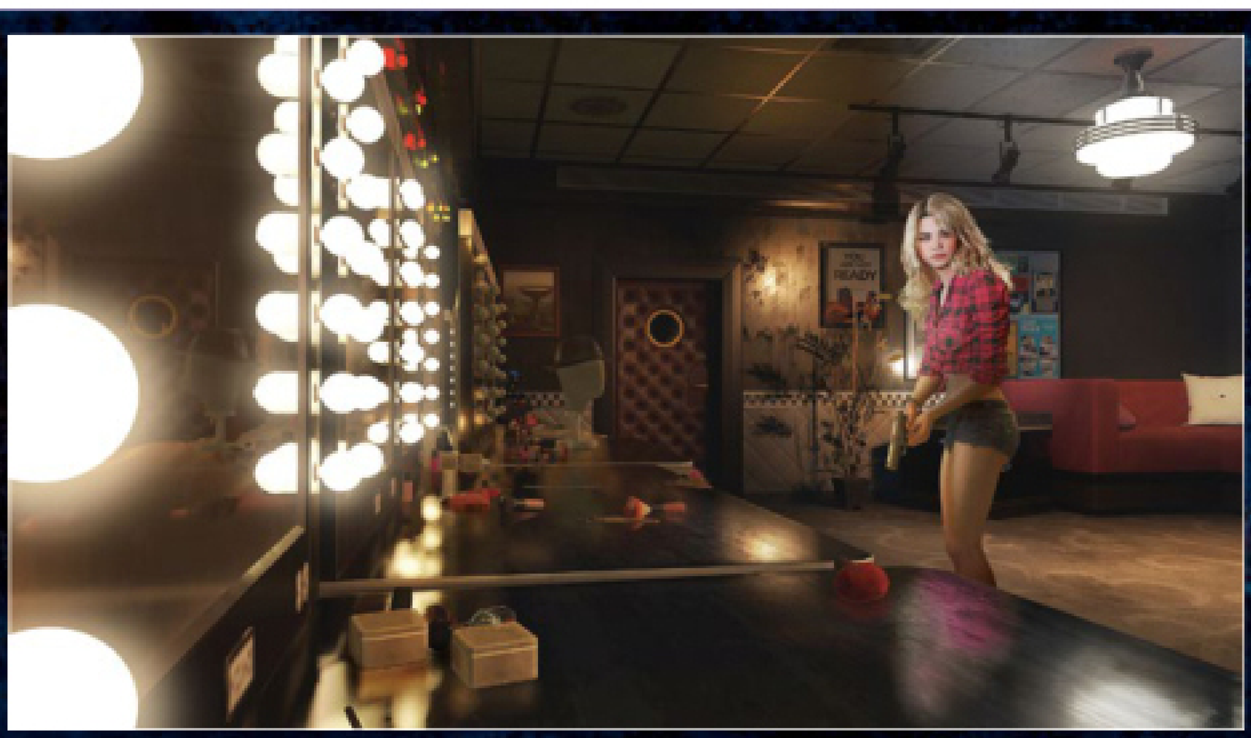
解锁条件 使用亚历克斯在单场游戏用陷阱击倒幸存者四次以上。

获取方法 能够用于达成要求的卡片为"地雷"以及"高效炸药地雷"，不过平时多多使用感染卡使得幸存者的生命值被充分削弱也是必不可少的。提升陷阱造成的伤害的道具"军规炸药1/2/3"以及缩短陷阱被幸存者发现所需的距离的道具"迷彩涂料"可以显著地提高达成此成就/奖杯的几率。强烈建议装备上特殊卡片1分支2"地雷（×3）"（9级时解锁），可以一次性造成大量伤害。此外，按住□键手动引爆地雷、随时留意关灯等技巧也需要牢记并加以应用。

流行性感冒 15点/🏆

解锁条件 使用亚历克斯在单场游戏让四个生物透过"生化危机"的"疫病流行"效果获得感染增益。

获取方法 想要完成该成就/奖杯需要亚历克斯达到4级，解锁并装备自动技能1分支2"疫病流行"，其效果为延长感染气体的持续时间，并且在感染气体生效区域内赋予所有怪物感染能力。玩家可以直接操控一只感染丧尸经过其他四只普通状态的怪物身边即可传递感染效果并达成要求。



人进得去，尸体出得来，保护伞发大财 15点/🏆

解锁条件 使用亚历克斯操纵食人树自爆击倒一位幸存者。

获取方法 召唤食人树之后，想要启用"自爆"技能的话，首先必须使用"吞噬"吃掉一名幸存者（除非达到23级，解锁终极技能分支2"几率爆炸"，效果为一定几率在未吞噬幸存者的情况下触发自爆技能，并提升自爆伤害）。操作时也比较模式化：首先尽可能在幸存者的必经之路上设置食人树，比如房间的唯一出口前，从而挡住他们的去路；然后瞄准幸存者使用R1键对应的"射击黏液"技能，让对方被黏液缠住并动弹不得，成功后快速连点○键，将幸存者拉向自己，当距离足够近时，按下△键即可很快地将被抓住的幸存者吞噬，对应□键的自爆技能便可启动。按同样的方法将另外的幸存者拉向自己，当距离足够近时按住□键执行自爆，若能将任一名幸存者击倒即可达成条件。不过需要注意，自爆的伤害并不足以将生命值处于绿色状态的幸存者直接击倒，而且执行自爆之后食人树也会自动消灭，因此在"孤注一掷"之前，应该先使用L1键对应的"触须收束"技能削弱被黏液黏住的幸存者的生命值至橙色或者红色才比较保险。

神啊！请多给我一点时间 15点/🏆

解锁条件 使用史班瑟的物质消灭墙期间将时间耗尽而获胜。

获取方法 达成方法非常简单，只要将终极技能留着，在倒计时耗尽时使用，保证比赛结束时物质消灭墙仍未消失即可。

压倒性的力量 15点/🏆

解锁条件 使用史班瑟持有生化能量大于8的状态下持续两分钟。

获取方法 这可能是所有成就/奖杯中最为"佛系"的一个，玩家只需要选择史班瑟开始游戏，然后将手柄放下，等待生化能量充能至8以上并保持两分钟即可。除了做好"这一局可能要输"的心理准备外，其他什么都不用做（笑）。

保护伞创办人在线发牌 15点/🏆

解锁条件 使用史班瑟在一分钟内使用10次以上技能卡。

获取方法 解锁上一个成就/奖杯后紧接着便可解锁这一个。等待生化能量充能至10后，专注于使用低消耗的技能卡（史班瑟的默认卡组中就有很多这样的卡），无需道具辅助都可以轻松完成。

当死神来敲门 15点/🏆

解锁条件 使用丹尼尔在单场游戏中，在控制生物的状态下击倒幸存者两次以上。

获取方法 由于丹尼尔的强项就在于控制生物，因此此成就/奖杯应该是游玩过程中自然解锁的。推荐召唤类似"强壮丧尸""重装丧尸"这样的强力丧尸，再对其施加"狂暴"强化，然后按住□键直接操控，使用□键不断抓扯幸存者即可（不建议使用扑咬攻击，因为被挣脱之后丧尸会倒地，幸存者一起行动时几乎就没戏了）。有一个小技巧值得一提：如果玩家动作够快，在对局开始阶段，玩家便可以召唤并控制丧尸冲进安全屋，出其不意地展开进攻，说不定就能直接达成解锁条件了呢。

玩很大 15点/

解锁条件 使用丹尼尔在单场游戏连续使用四次能量消耗大于或等于4的生物技能卡。

获取方法 原始的中文奖杯描述有误，实际上消耗为4的怪物卡片也算数。丹尼尔的默认卡组中，“强壮丧尸”以及“局部重装丧尸”的消耗均大于等于4，建议在他达到等级5后，对卡组进行编辑，将消耗小于4的怪物卡都替换成高消耗的卡片（比如亚妮达到等级14时解锁的“舔食者”）。而效能类卡片中，史班瑟达到3级时解锁的“克隆”在这里也有用处，其效果为复制前一张使用的卡片（但消耗增加1）。开始游戏后（推荐在区域3完成），将手中的低消耗卡片全部打出去，直到持有的卡片全部变为消耗大于等于4的怪物卡片为止，然后只要等待生化充能完毕，连续使用这四张高消耗卡片即可（注意中途不能使用任何其他类型的卡片）。

一拳Tyrant 15点/

解锁条件 使用丹尼尔在单场游戏操纵X先生使用蛮牛冲撞让幸存者进入濒死两次。

获取方法 道具“系统开发日志1/2/3”的效果为提升终极技能造成的伤害，可以有效帮助达成此目标。X先生的“蛮牛冲撞”技能对应×键，按下之后他会开始蓄力并冲刺，直到玩家再次按下×键或者遇到障碍物时才会停下来并借助惯性使出一记拳击，冲刺过程中也具有伤害判定，但最后的拳击的威力要大得多。因此玩家需要掌握好距离，尽可能使收尾的拳击击中幸存者。而且想用此招击倒对方的话，提前使用□键对应的“勾拳”充分削弱他们的生命值也是必不可少的。只要在一场对局中使用此技能让幸存者陷入濒死状态两次即可，并不一定需要在一次召唤期间内达成。

一雪前耻 15点/

解锁条件 使用操纵者在逃生出口开启的情况下获得胜利。

获取方法 这里的“逃生出口开启”指的是幸存者在区域3破坏全部三个能源核心后，前往启动并打开了最后的逃生通道的状态。而“获得胜利”的要求为没有任何一位幸存者逃脱——如果有任何一人到达逃生通道并手动选择先行离开的话，那么即便玩家成功阻止了剩下的三位逃脱，也无法解锁此成就/奖杯。

因此这是一个“可遇不可求”的成就 / 奖杯，只能说尽自己最大的努力削减剩余时间，使得幸存者在开启逃生通道时，所剩时间越短越好。此外最好确保逃生通道开启期间，终极技能能够使用。推荐使用丹尼尔来完成，为其搭配提升终极技能伤害的道具“系统开发日志1/2/3”。在幸存者聚集在逃生通道前顽固死守时，尽可能多地在附近放置怪物卡牵制他们，然后立即召唤 X 先生使用勾拳对他们一顿胖揍，如果在剩余时间小于两分钟的前提下，能同时将四人全部击倒的话，那么此成就 / 奖杯基本也就十拿九稳了。

放下它 15点/

解锁条件 在第一区域击倒一位携带机关门锁的幸存者。

获取方法 遇到新手幸存者团队时可以轻松完成，尽量挑那种脱离团队独自行动的幸存者下手，在其进入其中一个机关门锁所在的封闭房间后，关门、关灯、放怪物，或者上“捕兽夹+机枪”的组合，那就真是“瓮中捉鳖，手到擒来”了。

门禁森严 15点/

解锁条件 在单场游戏中将门上锁10次。

获取方法 与下一个成就/奖杯“请随手关灯”方法相同。提升E.I.S.启动速度的道具“电缆1/2/3”、缩短E.I.S.冷却时间的道具“高级处理器1/2/3”以及小幅提升E.I.S.启动速度，同时小幅缩短E.I.S.冷却时间的道具“光纤电缆”均能使此两项成就/奖杯完成起来更加轻松。不过即便没有这些道具也没关系，注意在“打牌”期间多多切换摄像头，只要E.I.S.冷却完毕（门和电灯的冷却时间相互独立计算），就按住□键将视野范围内的门和电灯关闭，总计10次并不算多。设置此两项成就/奖杯的用意，估计也是让操纵者玩家理解E.I.S.系统的重要性，值得引起重视。

请随手关灯 15点/

解锁条件 在单场游戏中关灯10次。

不入虎穴焉得虎子 15点/

解锁条件 在第二区域操控保全丧尸击倒一位幸存者。

获取方法 推荐使用能够大幅强化所控制的怪物的丹尼尔来完成，通过装备分支2“忍耐”，可以使得玩家直接操控的怪物不会被击退，再搭配自动技能1分支1“吸血”以及降低控制的怪物所受伤害的道具“强化病毒”——别说击倒一名幸存者，就是打倒一整队人也不在话下。

在区域2时，打开地图可以立即看到保安丧尸所在的位置（蓝色海盗骷髅头图标），立即切换至附近摄像头，在其身边放置捕兽夹以及其他怪物，越多越好，然后最关键的是为在场的所有怪物施加狂暴强化剂（如果同时有其他强化剂就更好），等幸存者进入房间后能关门就关门，能关灯就关灯，最后按住□键直接操控保安丧尸，连续按下□键抓扯对方直至濒死即可达成要求。

另外，有一个小技巧值得一说：有时候保安丧尸的初始位置不太好——比如离区域入口很近，或者是位于有多个出入口的开放区域——这时出于安全考虑，建议对其施加狂暴强化之后进行直接操控，将其转移到更封闭、更安全的房间中去，对于达成要求来说更为有利。

文 长剑 美编 01

2015 年 3 月 11 日，由 Moon Studios 开发的银河城类游戏佳作《精灵与森林》登陆 XOne 以及 PC 平台，以其令人印象深刻的画风、故事和音乐等优点，征服了一大批平台动作类游戏爱好者。整整五年之后，续作《精灵与萤火意志》终于与等候多时的粉丝们见面了，而游戏也以其非凡的素质，很好地回应了大伙的热切期待。

本攻略首先对本作的游戏系统进行梳理，完整地讲解主线、全支线任务流程，并提供各区域地图、难点收集品详解等内容，最后针对部分成就的解锁技巧进行详细说明。

		PC	XOne
精灵与萤火意志		Xbox Game Studios	
Ori and the Will of the Wisps		动作冒险	港版
2020 年 3 月 11 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 118 港币			

本文对应游戏版本 1.0.5257.0

PDF杂志购买微信：bfc0400

系统梳理

按键说明

按键	对应操作
左摇杆	移动
X	能力 1
Y	能力 2
B	能力 3
A	跳跃
LB	猛击 / 抓钩
RB	冲刺 / 挖洞
LT	（按住）打开能力选单
RT	滑翔
LS	冲刺
RS	切换蹲伏 / 地面猛击
VIEW	开启地图 / 精灵碎片 / 物品栏
MENU	暂停

存档机制

与前作不同的是，本作采用了自动存档的机制，读取游戏、死亡后复活均会以最近的检查点为准。而且本作的检查点密度也很大，读取速度也快，因此玩家大可放开手脚前进，放心大胆地试错。

此外，游戏内提供了十个存档栏位，且内置“存档备份”功能，玩家可将某个存档当前进度及其所包含的最近十个检查点进度，完整地备份至另一个存档栏位上，非常方便。该功能在解锁部分成就时也能发挥极大的作用，值得留意。

最后，本作没有二周目设定，若想重新开始游戏就需要在新的存档栏位建立新游戏。若读取通关后的存档的话，会回到与最终 BOSS 战斗之前的位置，剩下的所有收集、支线任务等也均可在此之后完成。

地图与精灵之井

本作的世界规模庞大，由多个风格各异的区域组合而成。不过虽有区域划分，但从地图来看会发现，本质上几乎所有区域都全部连在一起并组成了一个整体。因此除了极小一部分区域外，即便玩家一口气从地图的最西面跑到最东面，也无需重复读取。

既然地图这么大，那么传送点自然是少不了的，其在游戏中名为“精灵之井”。玩家在随流程前往新的区域时，会逐个发现尚未启用的精灵之井遗迹，走近后点亮即可将其永久激活。激活的传送点不仅可作为之后快速移动的手段，还可以在此按下 X 键，将奥里的生命值与能量全部回复，与此同时储存游戏进度。

关于传送点，本作非常人性化的设定是，玩家并不需要在前往某个传送点之后才可以进行传送，而是随时（BOSS 战期间除外）可以打开地图，移动光标选中想要前往的目的地，即可立即到达。在进行主线流程期间，以及通关后做收集时，都尽可能地积极利用吧。

奥里的 12 种能力

奥里可使用总计 12 种能力，包括各类武器、回复生命值以及移动技能等，在面对不同的敌人以及不同的解谜情景时，均具有各自独特的作用。按住 LT 键即可调出圆形的能力选单，通过摇杆选定能力后，再按下 X/Y/B 其中的一个按键，即可将该能力指定至对应的按键上，之后便可在自由行动时使用。

大部分的能力会消耗能量（蓝色的能量槽位于游戏画面下方左侧），所以如果能量耗尽，那么这些能力都将无法使用，此时只能通过打倒敌人 / 打碎场景中的蓝色结晶获得能量光球，或者前往传送点回复。此外，不同能力依据其特性，各自产生的能量消耗量也有所区别。

至于能力的解锁条件，其中一部分是流程中必然获得的，一部分是在 NPC 欧佛处通过花费“精灵之光”学习而获得。下表列出了所有能力的名称及效果（在习得方法一栏标注为 - 的能力均为流程中必然获得）。

※ 下文中出现的所有名称均以繁体中文版本译名为准。

能力名称	效果	习得方法备注
精灵锋刃	使用光之刃进行近距离攻击，不消耗能量，是游戏中的主要攻击手段	-
精灵弓箭	射出光之箭，搭配精灵碎片可获得强化	-
尖刺射击	射出光之标枪，与精灵弓箭类似，但威力更强，发动速度更慢，通过升级可追加爆炸效果	在 NPC 欧佛处购买
精灵重击	使用光之锤进行近距离攻击，不消耗能量，攻击可破坏部分场景元素（地图上会有标注），通过升级可追加下落攻击的冲击波效果	在 NPC 欧佛处购买
精灵星星	投掷回旋镖，通过升级可为回旋镖追加滞空效果	在 NPC 欧佛处购买
光球爆破	投掷会爆炸的光球，可破坏部分场景元素（如融化冰层），且可作为使用“猛击”进行弹射的媒介，搭配精灵碎片可获得强化	-
恢复	通过消耗约 1 格能量，回复约 3 格生命值	-
拍动	朝前方扇出一阵风，不消耗能量，不具有伤害，但可对一部分场景元素以及敌人产生位移效果	-
燃烧	围绕奥里产生爆炸，对范围内的敌人造成伤害以及持续燃烧效果，通过升级可扩大爆炸范围	在 NPC 欧佛处购买
闪光	启动后围绕奥里产生光环，在特定区域中驱赶黑暗，并对处于光环中的敌人造成持续伤害	-
精灵哨兵	制造一个哨兵自动攻击附近的敌人，通过升级可提升哨兵攻击速度	在 NPC 欧佛处购买
炮弹跳跃	朝任意方向进行弹射，不消耗能量，与对应 LB 键的“猛击”类似，但无需抛掷物即可发动，且期间具有伤害判定	-

精灵碎片

如果将 12 种能力定性为主动技能的话，那么“精灵碎片”就是奥里的被动技能，只要装备上便可以激活对应的效果，而且玩家可以随时打开装备栏进行设置。初始阶段最多可装备三种碎片，之后通过在“战斗圣殿”通过战斗试炼之后可拓展栏位。

游戏中一共设有 31 块精灵碎片，其中大部分需要通过在场景中拾取而获得，剩余部分则是在 NPC 图伦的商店进行购买（同时提供升级精灵碎片服务），还有一块是通过完成支线任务获得。下表按游戏内置的顺序，列出了所有精灵碎片（等级 1）的名称及效果（在获取方法一栏标注为 - 的碎片均为从场景中拾取而获得）。

碎片名称	效果	获取方法备注
多重箭矢	精灵弓箭分裂为 3 个近距离箭矢，每个造成 50% 的伤害，可升级	-
高速射击	精灵弓箭射速提升 25%	-
电弧	精灵弓箭发射时会额外击中附近的敌人	-
朝气蓬勃	获得一个额外的生命核心，可升级	在 NPC 图伦处购买
满满能量	获得一个额外的能量核心，可升级	在 NPC 图伦处购买
生命丰收	敌人会掉落更多生命光球	
光之丰收	敌人掉落额外的 1 个精灵之光光球	在 NPC 图伦处购买
能量丰收	敌人会掉落更多能量光球	-
生命源力	生命在一半以上时，造成 10% 额外伤害，可升级	-
搏命	生命低于 15% 时，伤害提高 20%	-
无谋之勇	攻击和被攻击的伤害均提高 15%，可升级	-
生命契约	能量耗尽时，转而消耗生命值施展魔法	-
蓄能强化	减少 50% 能量花费，受到的伤害增加 100%	在 NPC 图伦处购买
置换	将最大生命与能量交换	在 NPC 图伦处购买
磁力	提升奥里吸收光球的范围，可升级	-
满溢	将多出的能量转化为生命，或将多出的生命转化为能量	-
刚劲	有 10% 的几率造成 50% 的额外伤害，可升级	在 NPC 图伦处购买
灵力翻腾	持有越多的精灵之光会造成越多的额外伤害，上限为 3000 个，可升级	-
肉中刺	将承受的近战伤害的 25% 反弹给敌人，可升级	-
韧性	受到的伤害降低 10%，可升级	-
反弹	近战攻击可以反弹投射物	-
骚动	敌人的重生速度变快	-
狩猎赏金	敌人的生命增加 70%，造成的伤害增加 70%，但会掉落双倍精灵之光	-
转化	造成近战伤害时获得能量，可升级	-
分裂	使能力“光球爆破”的爆弹分裂成较小的三个	-
超级猛击	使猛击能够造成伤害，可升级	-
剪羽	对飞行类敌人造成额外伤害	在 NPC 图伦处购买
超级抓勾	跳跃时可抓钩一个敌人，可升级	-
三段跳	可使用三段跳跃	在 NPC 图伦处购买
吸盘	可吸附在墙上并移动	-
秘密	让可破坏的墙壁 / 地面等障碍物变得半透明	完成支线任务“璞玉”后获得

精灵试炼与战斗圣殿

本作的地图上分布着一种名为“精灵试炼”的竞速挑战，一共有九处，并且需要找到各自对应的起点和终点方可开始。完成之后可获得“精灵之光”作为奖励，并且玩家可以通过上传自己的成绩，与其他玩家比比“谁最快”。而每一个精灵试炼中都会有一个游戏内置的“幽灵”，如果玩家将它们全部击败，便可解锁对应的成就。此外，除了在流程中前往起点启动精灵试炼，玩家还可以在标题菜单中选择“快速存取”，直接开始重新挑战当前存档下已经完成过的试炼。

而“战斗圣殿”对应的是战斗挑战，在圣殿前选择开始战斗之后，玩家需要对付由多种敌人组合而成的强制战斗。每完成一个战斗试炼，奥里会获得一个额外的精灵碎片栏位，游戏中一共有五座精灵圣殿，因此精灵碎片栏位最多可提升至八个。

主线流程

※ 此部分出现的重要区域、地点、能力和道具等，均以【】符号标出。

燕归巢穴

欢迎回到精灵的世界。

序幕中，开场动画与实际操作会相互穿插，而当奥里和小黑在暴风雨中坠落，也是本次旅途正式开始之时。

动画结束后，到达【墨水沼泽】区域，径直往右面走，从树干上跌落后继续往下方前进。在底部左边可以捡起火把，这时便可以按下 X 键进行攻击了。

往右走到底，会发现一扇【石门】，提示“按 X 键嵌入拱心石”。这种石门在之后的流程中也会多次遇到，所需的拱心石一般均位于石门附近，且通过观察门上的凹槽可以了解一共需要几块拱心石才能打开这道门。

于是往左下方前进，用火把烧掉挡路的木柴堆，利用攀墙蹬跳越过石柱（注意避开红色的荆棘），遇见 NPC 塔克，对话后开启新任务“遗失的钥匙”。这时按下 VIEW 键打开地图会发现目标地点已经被标出来了，以此为依据前进吧。建议此后也积极利用地图查看任务目标，可以少走歪路。

沿途走到底端会遇见新敌人，这种犬型敌人会快速接近使用扑咬攻击，注意掌握攻击距离，并及时用跳跃回避其攻击。经过瀑布时火把会被浇灭，奥里又失去了攻击手段，所以暂时就不要招惹沿途遇到的敌人了。利用蓝色苔藓攀爬至顶端获得拱心石，回去找塔克对话，再来到石门前使用两块拱心石即可开门。前方不远处遇见第一个 BOSS“霍尔”。

BOSS 战：霍尔

■在图中的这个位置发动攻击是最合适的。

动画结束后立即向右狂奔，直到获得火把，正式开始战斗。攻击的位置大致在取得火把的废墟稍左一点，走近 BOSS 看准时机打中它一到三次后立即往右连跳带跑地回避其攻击，循环往复消耗其一半血量即可结束战斗。注意战斗期间不要往右跑太远，否则 BOSS 会扑过来并使出爪击，很难躲开，这时只能通过猛攻将其打退。

往左下方走来到【霍尔巢穴】区域，下到底部左面又有一扇【石门】。先往右走，过场动画后获得第一项能力【精灵锋刃】，可以使出近战连击，这也是最常用的能力之一，建议装配至 X 键上。往右前进绕回高处平台，开启新任务“沼泽守卫”。

沼泽守卫

在丁字岔路口按“↓ +A”往下方走，来到如图所示的位置，此处需要走近右边的大石头，按住 RT 键往左拖到底作为垫脚。

前方会遭遇“关门放狗”，遇见新敌人“跳跳虫”，对方落地的瞬间是我们的攻击时机。剩下的两只狗可多利用跳起时的滞空攻击解决，不要尝试硬拼。前方习得新技能【二段跳】，此后便可以到达更高的地方了。注意在这棵“技能树”的正上方可以获得精灵碎片【吸盘】，装备后可以吸附在墙上不动，可以大大降低失误几率，强烈建议取得。

返回刚才拖石块的地方，往右走到底可开启传送点。拉动左下方的拉杆，会发现石块所在的升降机被降至了底部，于是再次绕回石块所在位置，将石块推下，继续将其往前推以挡住激光，在头顶处获得拱心石。然后返回刚才的石门处，在石门前正上方，利用二段跳和蹬墙获得第二块拱心石，开门前进。

前方紫色的水有毒，碰到的话掉血很快，需要留意。沿路返回到最高处丁字岔路口，朝左边走并在如图红色星形标记所示的位置获得主动技能【恢复】，可通过消耗约一格的能量回复约三格的生命值，是玩家旅途中的常备技能。另外，在图中奥里头像所在的位置可以找到 NPC 路波，它会卖给玩家当前区域的现成地图，价格非常公道，在之后的流程中也有机会多次遇见它出售其他区域的地图，届时记得照顾人家生意哦！（全地图贩售点请参照后文“区域地图”部分）

接下来以图中黄线所示的路线前进。中途会遇见 NPC 欧佛，它负责传授奥里新的主动技能，比如“铁锤”“标枪”等，而且首次购买打五折，不要错过。

到达 NPC 塔克所在位置，现在我们要找到脚下石像的两颗“眼珠”。拉动塔克身后的拉杆，让紫色的水排干，从而在左下方底部获得新能力【精灵弓箭】，射击场景中特定的蓝色圆球即可开启对应的机关。这里出现的蚊子型敌人比较难缠，一个有效的应付方法是引诱其冲向荆棘、污水等场景元素，它们会当场毙命。

两颗眼珠分别位于此区域左上角的左右两端（图中绿色箭头所示），需要腾空时射击蓝色圆球方可打开机关门。回到石像面前，通过其“嘴巴”前进至【库欧洛克洞穴】区域。

▲左侧眼珠位置，需要跳起来射击荆棘丛中的蓝色圆球方可打开机关门，右侧同理。

前方遇见 NPC 图伦，它负责售卖一部分被动技能“精灵碎片”给奥里，并同时提供碎片升级服务，其中的【三段跳】技能尤其实用，建议攒好钱后优先购入。注意前方有“肉饼机”机关，需要快速通过。用弓箭射击蛤蟆石像到达右上角位置，拉动拉杆排干污水，继续向下走（这里有一处镶有紫红色珠子的【石门】，留意一下位置）。

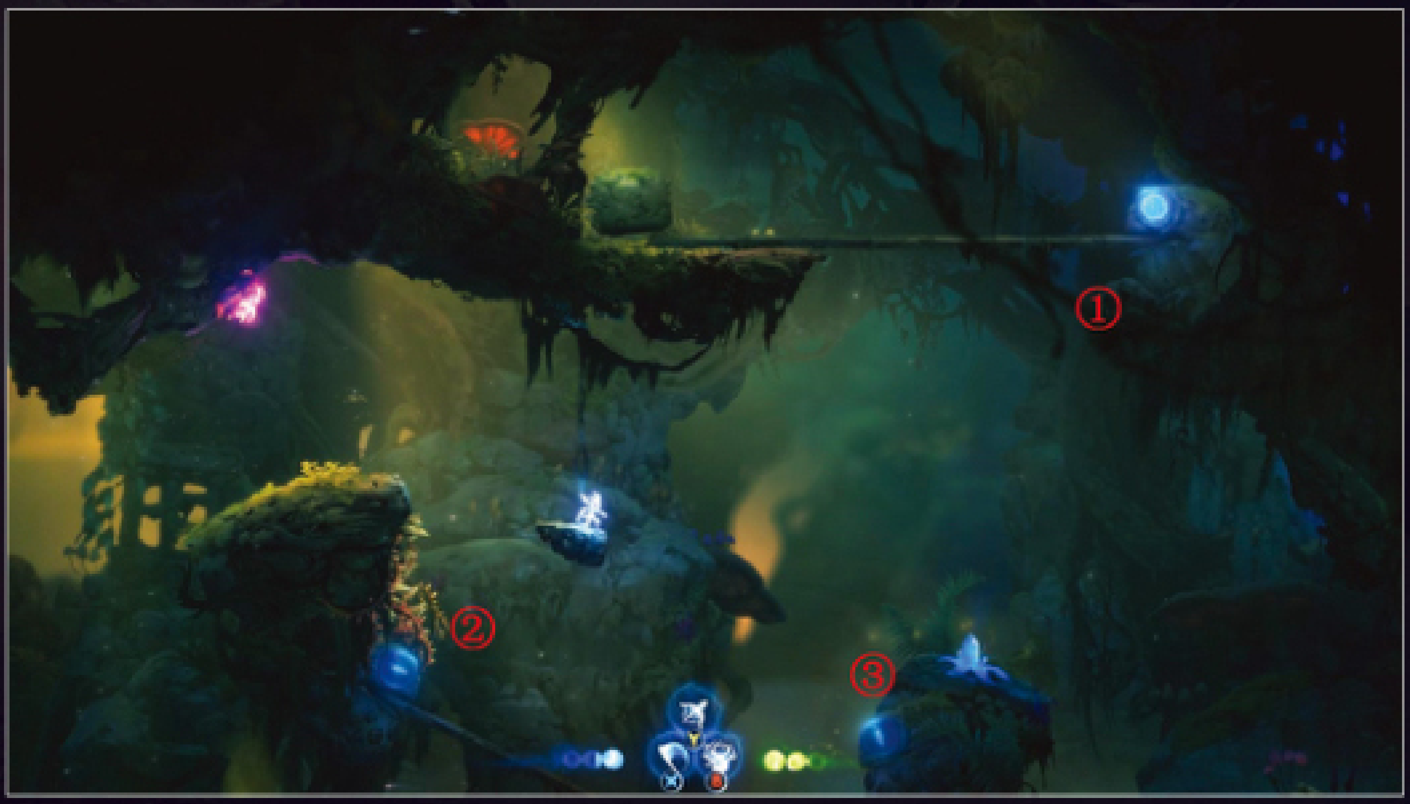
▲到达如图所示的位置，需要先让左侧的蛤蟆石像吐出“舌头”后站在上面最左侧，然后再次射击石像使其缩回舌头，在落下的过程中跳上左下方的木杆。利用弓箭解决爆弹型敌人后再前进。

前方有一个小谜题需要解决，具体步骤如下：

1. 站在如图所示的位置，首先射击右上方的 1 号蛤蟆，使其将石头吸到地上；

2. 射击 2 号蛤蟆使其吐出舌头，将石头拖到其舌头上；

3. 射击 3 号蛤蟆使其吐出舌头，再射击 2 号蛤蟆使舌头缩回，此时石头便被运送至左侧平台，将石头往左推下压住踏板，从而打开左面的机关门。



前方继续利用蛤蟆石像机关，到达左上方的拉杆处，将污水排干，再拉动其正下方的另一个拉杆，打开返回原路的出口。接下来的前进方向也还是以向下为主，最后在此区域最右下角区域获得新能力【冲刺】，对应

RB 键，不仅可以用来快速回避敌人的攻击或陷阱机关，还能通过空中冲刺到达更远处。借助该能力一路向上，返回镶有紫红色珠子的石门附近，进门后经过精灵之井，随后开始第二场 BOSS 战。

▲利用“二段跳 + 冲刺”跳到红色圆球下方平台，使用精灵弓箭射击圆球后打开正上方机关门，之后经过一口精灵之井，进入 BOSS 战。

BOSS 战：角甲虫

角甲虫有三种攻击方式：当 BOSS 抬起前腿，会朝奥里使出冲击波，这时迎着冲击波使用跳跃即可回避，必要时可以使用空中冲刺；当 BOSS 用后腿“刨土”时，代表其准备冲刺过来并跳跃下压，不要尝试跳跃，而是看准时机在地面朝 BOSS 的方向使用冲刺即可回避；BOSS 还有一种攻击是“三连跳”，没有准备动作，但留给玩家的反应时间是足够的，同样在地面使用冲刺进行回避。

BOSS 的弱点为耀眼的“臀部”，在其使出后两种攻击，并且玩家成功回避后的短时间内均为攻击时机，不过要注意 BOSS 转身时会使出“反手一耳光”，所以不要贪刀。总体来说掌握好节奏可以轻松取胜。

前方，引诱发射炮弹的敌人打碎地板，躲开沿途的炮弹下至最底层，获得新能力【猛击】，在靠近灯笼、发射物以及敌人时按住 LB 即可选择弹射方向，放开 LB 即可弹射，从而到达更远处。此外，如果对发射物使用猛击，则发射物会向奥里弹射方向的反方向飞出，从而用来打碎特定场景元素或者攻击敌人，之后会高频率地运用到这一技巧。

▶以此图为例，箭头所指方向为奥里的弹射方向，箭头尾部则指向发射物之后的飞行方向。所以这里应将箭头朝下，利用炮弹打碎顶上的石头，之后再利用一次弹射即可到达顶部平台。

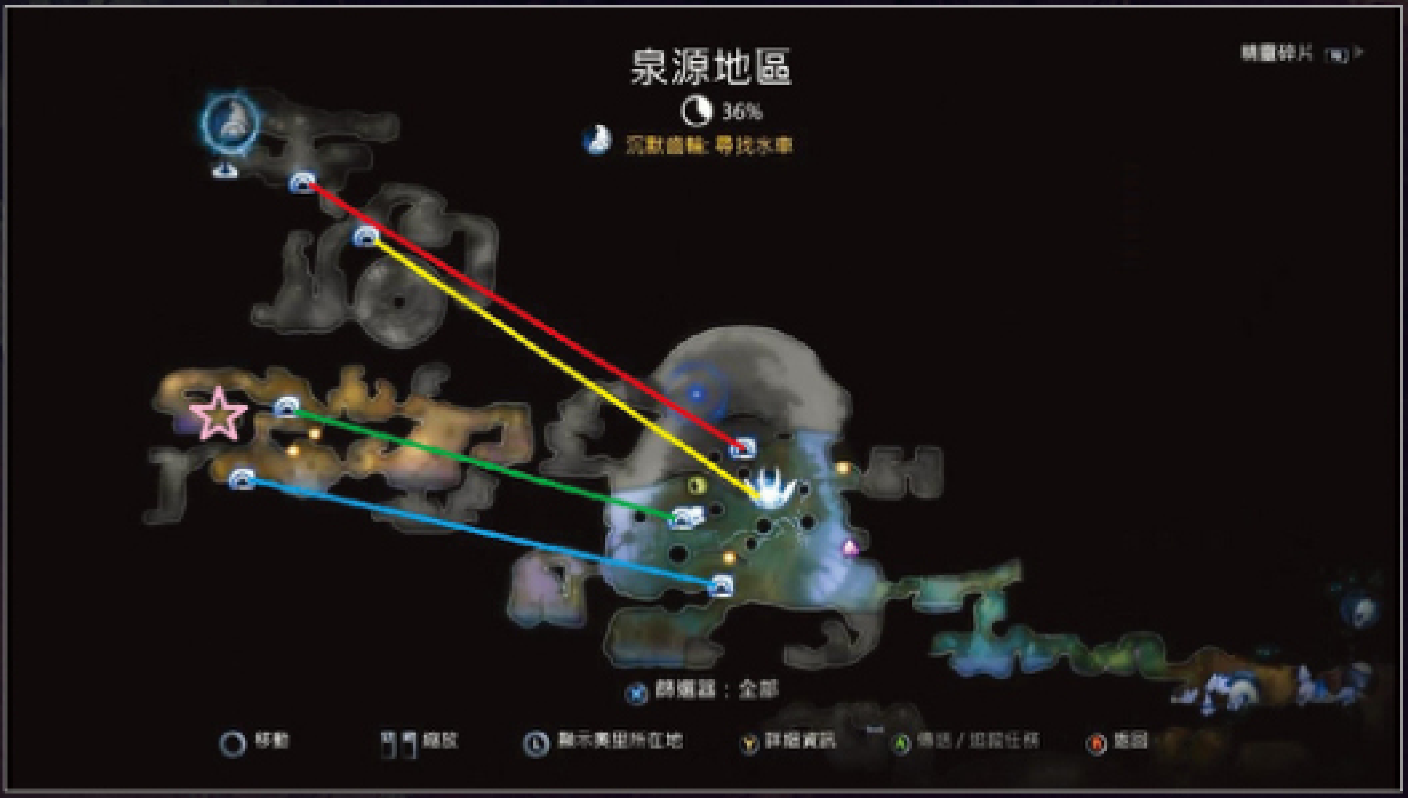
接下来利用新能力返回丁字路口，继续朝右边、地图上标注的目标地点前进，见到库欧洛克，开启新任务“沉默齿轮”。

沉默齿轮

现在需要前往【泉源地区】区域，让水车恢复运作。往左走遇见摩奇族为奥里打开新的通路，沿此通路前进会来到【泉源林地】区域。这里是众生躲避“衰落”的避难所，奥里之前遇到的所有“商人”NPC 都会聚在这里，需要升级时就回到这里吧。NPC 葛罗负责避难所的建造，但需要用到道具“葛烈克矿石”才能开展工程，收集到足够的矿石后，建议优先将此处的精灵之井修好，方便之后传送。

接下来按照图中黄线所示的路线进入【泉源地区】区域，会发现欧佛在一扇圆形大门前伤脑筋。走大门正下方的通道，到达最左下角后破坏掉此处的囊状物（“章鱼”），周围的齿轮也开始转动起来，圆形大门也得以开启。返回时需要利用右侧的灯笼，从缺口处弹射到齿轮内部，再利用蔓藤爬出。然后进入刚才打开的圆形大门。

这一区域会有类似的大门总计四处，并且各自对应位于地图中左侧的三个独立区域的四扇门，对应关系如图所示。接下来的大致流程顺序会按照“蓝绿黄红”的顺序开展。



到达蓝线左端的位置，利用覆盖了蓝色植物的齿轮前进（抓在旋转的齿轮上时，朝某个方向推左摇杆，然后按下 A 键即可朝该方向飞出），沿途打破（位于远处的需要用弓箭射爆）此区域内卡住齿轮的四个囊状物，绕至图中绿线左端的大门处。此时继续向左侧走，在图中粉红色五角星所示的位置习得新技能【抓钩】，对应 LB 键，可对灯笼、蓝色植物等特定场景元素施展，从而到达更高更远处。回到刚才的大门前，抓钩大门正上方的蓝色植物，拉动左侧平台的拉杆，打开大门，到达绿线右端的大门处。

紧接着，从黄线右端的门进入，来到黄线左端一侧的独立区域，往下走会有强制战斗，一共有三批敌人需要料理，尽可能速战速决吧。胜利后遇见欧佛，破坏另一个卡住齿轮的囊状物，接下来会经历一段“天旋地转”的过程，虽然看起来让人感到头晕目眩，不过实际上只要按照“顺着唯一的路线走到底，然后拉动拉杆”的步骤逐步进行，最终就能到达区域最上端平台了。再将此处的囊状物打破，即可成功地打开通往水车的大门。

回到黄线右端所在区域，进入红线右端的门，来到水车所在的独立区

域。在一楼可以找欧佛学习能力，最左侧还有一口精灵之井。准备完毕后前往二楼，开始一场“大逃亡”。此次逃亡战难度不高，熟练使用冲刺和弹射的话，多练习几次就能过。逃出生天后，污水也终于得以净化，摩奇族们又能愉快地钓鱼和游泳啦！

至此，奥里便可以开始探索水下世界了，不过需要注意潜水时是有时间限制的，如果潜水时显示的白色氧气槽耗尽，奥里就会溺亡。之后在避难所的欧佛那里可以买到无限氧气的被动技能【水之呼吸】，购买之后再来畅游不迟。返回库欧洛克所在的位置，开启新任务“坠落的好友”。

坠落的好友

朝库欧洛克身后的通道前进，通过水路到达【寂静森林】区域。

▲水中遇见挡路的障碍，记得也是可以用“猛击”能力进行弹射的，此处就需要将水草型敌人的呕吐物朝障碍物弹射过去，类似的情况之后还会常常遇到。

前方的路很不好走，这片毒沼比之前紫色的水还毒，一碰到就死，玩家需要利用沼泽里冒出的泡泡作为跳板，小心翼翼地前进。前方有一扇【石门】，两块拱心石分别位于石门的正下方和左上方，打开石门后找到小黑。

之后的一段流程为操作小黑进行，在空中按住 RT 键可以进行滑翔。对着炭火堆按下 X 键扇风，可制造出一股上升气流，在上升气流中按住 RT 即可持续上浮。前方的另一扇【石门】需要共计四块拱心石，它们的位置在图中以红色星星进行标记。

▲对于此场景中黄色的石壁，玩家需要吸引黄色的爆弹型敌人到附近，然后按下 X 键将其扇到上面发生爆炸，从而破坏障碍。而对于囊状物的话，让奥里使用精灵弓箭也可以破坏。

打开石门后，使用弓箭射爆前方骨架上的囊状物（注意拉开距离），按同样的方法沿路一直前进，直到开始剧情动画。

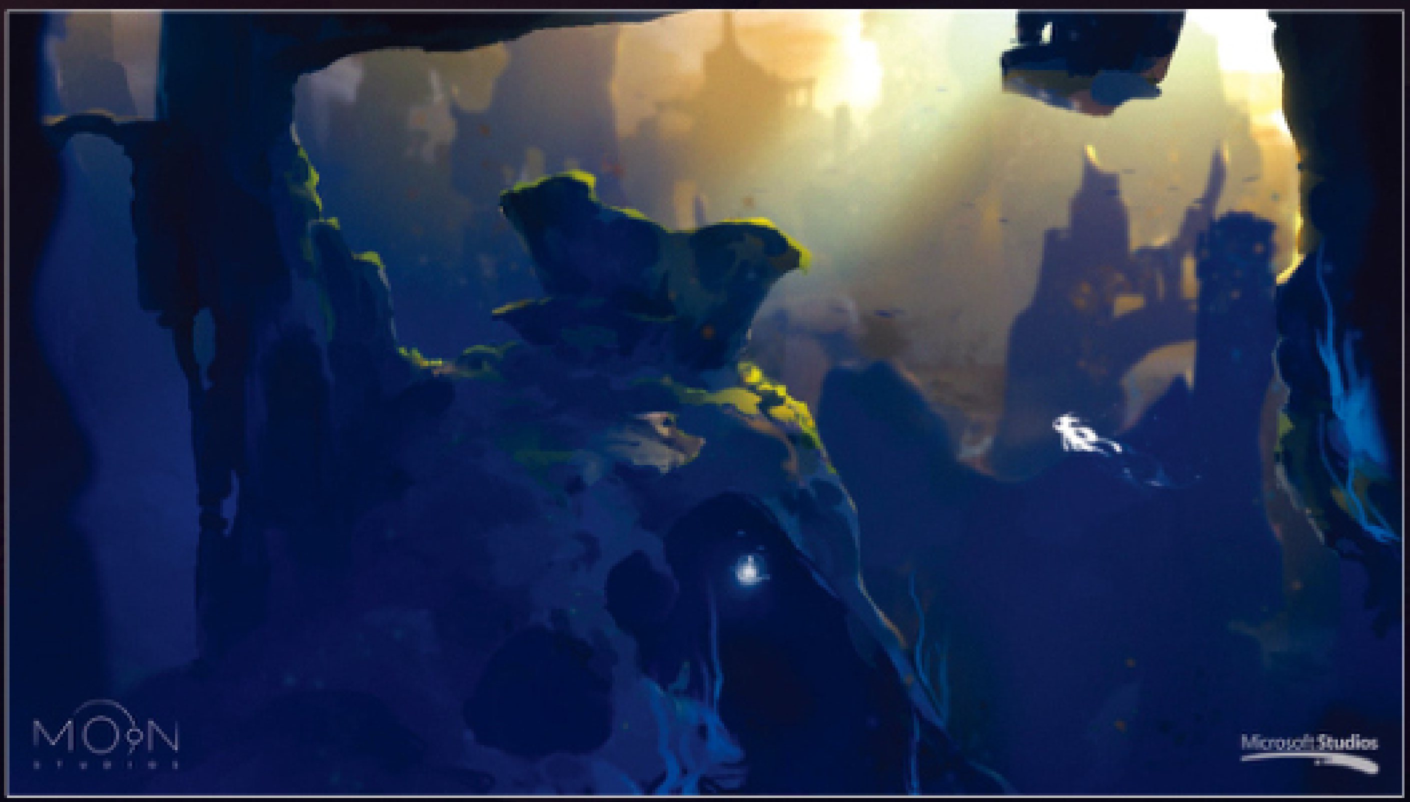
幽光意志：找到三个幽光

从此处开始，我们需要分别前往三个大区域，找齐剩下的三个幽光。至于前往的顺序，玩家可自由选择，以下是笔者进行该部分流程时的顺序。

首先来到【库欧洛克洞穴】区域的精灵之井附近、图中黄色圆圈标注的位置，摩奇族帮忙开门后往下跳，来到【霉林深处】区域。记得按 RT 键进行漂浮以避开沿途的荆棘。蜘蛛型敌人打起来比较麻烦，可以跑的时候就跑吧，实在要打的话还是用 LB 键将其发射的“子弹”反弹回去比较有效率。

攻击前方的黄色囊状物，会从中冒出一只飞行轨迹固定的萤火虫，玩家需要先跟着它走进岔路左边的通路。注意需要待在萤火虫的附近，让光线能照到奥里，否则在黑暗中待上一小会儿就会死亡。到达最里面获得第一块拱心石，再攻击囊状物放出另一只萤火虫，回到岔路口。再走向岔路右面，这次需要在发出黄光的蘑菇、可以用 LB 键扯出的蓝色植物、以及紫色的发光虫之间迅速移动，到达最里面获得第二块拱心石，最后再释放并跟随萤火虫返回岔路口，使用两块拱心石打开石门。

进门后，先走蜘蛛左上方的通路，打破右上方的两个囊状物，让顶上的光线能透过缝隙。接下来回到蜘蛛的位置，向右侧前进。接下来按照如图所示的路线前进，中途有一扇【石门】，虽然周遭环境漆黑一片，但只要跟随萤火虫的引导，自然而然地便能找到拱心石所在的位置。最后在箭头所指的位置获得新能力【闪光】，可以主动放出光亮，并且对处于光照范围内的敌人造成持续伤害，不过同时也会持续消耗能量，所以使用时需要留意能量剩余量。既然能主动发光，奥里便不必再依赖萤火虫了，直接开着闪光朝地图上标记的目标地点前进，开始与 BOSS“默拉”的战斗。



BOSS 战：默拉

此战耗时较长，一方面是因为 BOSS 的血量很高，另一方面是其攻击非常迅猛，对其造成有效伤害的时机比较难掌握。但好在 BOSS 的攻击力并不是很高，加上有充足的能量供给，只要有足够的耐心，玩家是可以战胜它的。

战斗第一阶段，不妨先破坏画面右上角的囊状物，从而将可抓钩的蓝色植物放下来，方便我们之后用来回避或者进攻。BOSS 除了会使用速度很快的爪击和跳跃下压（原地跳起落地后会产生冲击波，需及时跳跃回避）以外，还有啃咬地面产生黄色毒液的攻击，还会向两侧飞溅，如果能反应得过来的话可以使用 LB 键将之反弹给 BOSS。此阶段玩家主要的攻击方式还是利用两侧墙壁或者抓钩蓝色植物,接近 BOSS 的脑袋(这是唯一的判定点)，然后使用光剑挥砍。另外，左侧墙壁上的能量水晶刷新速度很快，可以有效保证生命值的回复,同时开启“闪光”技能的话，也可帮助磨血。

削减其大约 1/8 的血量后，战斗进入第二阶段。BOSS 会撞毁右侧的墙壁，战斗场景会变得更开阔，且吸引 BOSS 攻击最右侧墙壁时，还会让右上角的第二颗能量水晶显现出来，进一步地保障了能量的补给。但新的问题也出现了：BOSS 吼叫后会有三只小蜘蛛前来助阵，由于玩家在空中的时间较多，大可不必专门去消灭它们，而且 BOSS 的第二个新招式——发射激光——也会代劳。BOSS 在地面发射水平激光时，只要蹬上墙壁或者抓钩蓝色植物就好，而若是跳起来射出斜方向的激光，则需要赶紧往斜上方躲避。BOSS 还会朝奥里连续吐出三发唾液，这是反击的好时机，对唾液按住 LB 键瞄准 BOSS 射击可以造成可观的伤害（如果这时离 BOSS 较远还有机会一次反弹两发）。

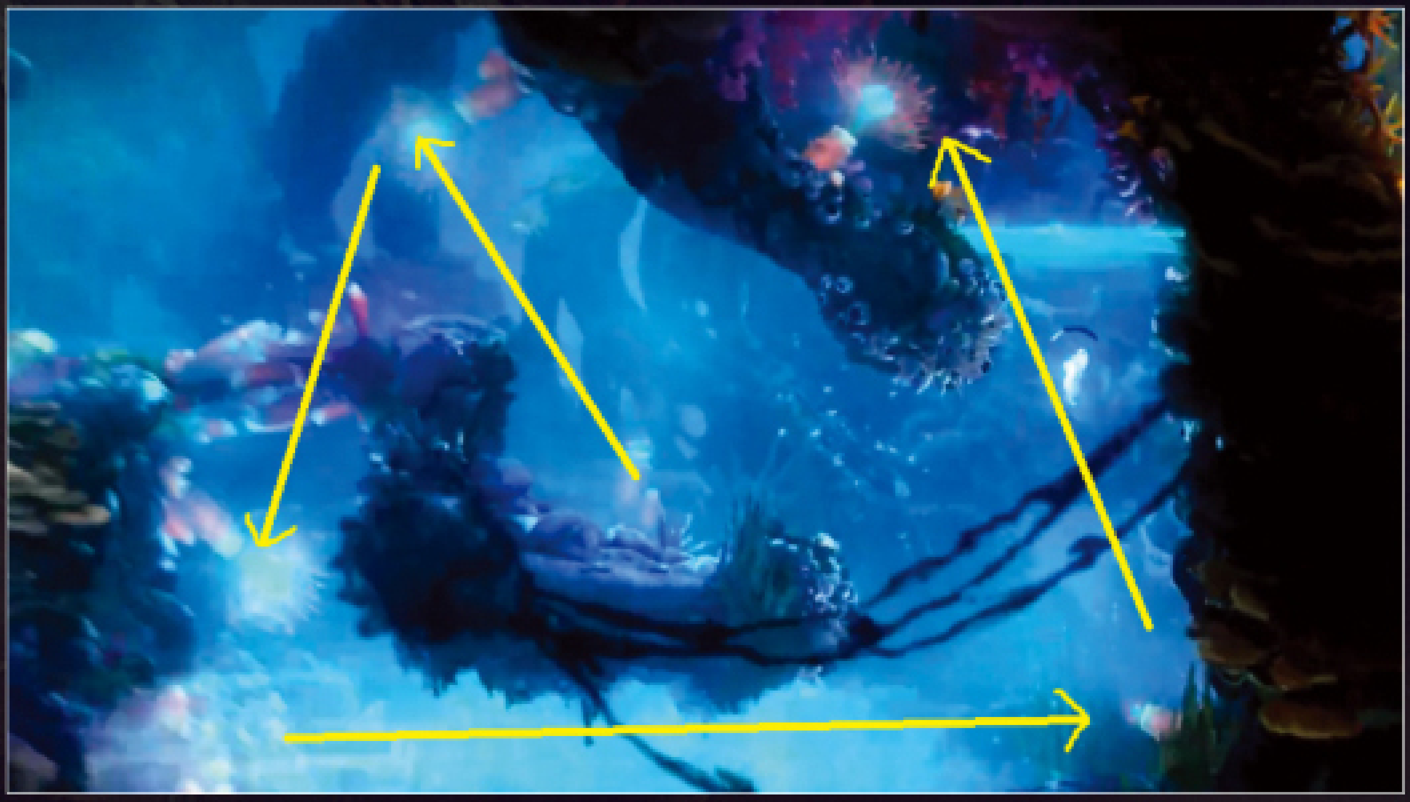
BOSS 血量降至一半左右时，战斗进入最终阶段（同时也会有检查点），BOSS 会疯狂地敲打地面，造成平台塌陷，玩家需要第一时间利用垂下的萤火虫尸体，按 LB 键向上方弹射，一直逃到最后一个战斗场景。被逼急的 BOSS 攻击更加疯狂，会使出冲击波三连发这样威胁度很高的攻击，还是记得多利用抓钩快速跃起躲避。同时，BOSS 吐出唾液的频率也更高了，记得连续将其反弹回去，可以较快地结束战斗。最后一点需要注意的是，BOSS 仰天长啸时会让场景陷入黑暗，这时玩家必须启动“闪光”技能，还要记得定时打破能量水晶以防闪光中断。

※ 无伤击败此 BOSS 可解锁对应成就。

接下来开始寻找第二个幽光。打开地图传送至【墨水沼泽】区域的精灵之井，以如图所示的路线，前往【露玛树海】区域的精灵之井。由于此区域有大量水下区域，推荐在出发探索前，到“泉源林地”避难所找 NPC 欧佛将【水之呼吸】技能买下来，可以让奥里在水中自由呼吸。

途中需要利用敌人发射的炮弹弹射向上，到达水下区域时，可通过撞破水中的泡泡以补充氧气，而对于水下的障碍和巨大的囊状物，则需要将水中的敌人发射的炮弹按 LB 键弹射打破。破坏囊状物后，大水车恢复运作，跟随水车旋转至最高点，借助右侧墙壁登上最高处平台，然后向左边跳下，按住 RT 键滑翔至对面平台。

▲抵达此处时，先到下方的水中，将敌人的炮弹弹射到挡住“泡泡制造机”的海星身上将其破坏，然后站在图中的位置，使用能力“拍动”对着浮上来的泡泡扇风以将其吹向左侧通道，之后迅速抓钩至上层平台，利用此时已浮到上层的泡泡，从而跳上左上方的平台。



▲到达第一口精灵之井时，会发现这里还是被水淹着的状态。玩家需要游到下方，按照图中箭头所示的顺序依次触碰珊瑚机关，从而打开下方的排水口，激活精灵之井。

将精灵之井激活后，引导从区域左下角水底发射的“导弹”，炸毁位于精灵之井左边的紫色石壁，再利用水泡跳上高处，开始一场强制战斗，建议以最快速度消灭蝎子，之后再慢慢对付植物和蚊子。前方同样通过水中左下角位置发射的导弹炸毁左侧的紫色石壁前进，但记得首先要找好位于洞穴顶部的换气点，以免溺水。

通过后来到一片开阔水域，将植物的呕吐物弹射到水底的海星身上，解放泡泡。然后向上游出水面，遇见库欧洛克。剧情后，利用泡泡跳上左上方的平台，前方有四块拱心石需要收集，位置如图所示。

其中由黄色五角星标记的一块的获取方法比较特殊，需要先利用导弹打破水中的海星，然后站在水面左边平台，使用能力“拍动”扇风，把浮上来的泡泡吹往右侧通道，之后立即从左侧弹跳到上层平台，再踩到此时升上来的泡泡上面，蹦到顶端获得。打开石门后获得对应 RB 键的新能力【水中冲刺】，冲刺期间不仅具有攻击判定（可以直接破坏挡住泡泡的水星了），而且在出水前使用冲刺还能借助冲力到达更远处，这一技巧会在接下来的流程中频繁用到。

接下来返回之前开阔水域底部的岔路口，按照如图所示的路线，利用水中冲刺快速通过陷阱，并经过一口精灵之井后，到达开始 BOSS 战的位置。

BOSS 战：库欧洛克

开始行动后需要立即往左边开始逃亡，多多利用水中冲刺，很快就能来到战场。

此战中，由于 BOSS 比较难以接近，所以我们的输出手段应该以精灵弓箭等远程兵器为主，如果玩家在此前的流程中获得了【多重箭矢】与【高速射击】这两块强化弓箭的精灵碎片的话，强烈建议装备上，可以让精灵弓箭瞬间变成“连射喷子”，连续打中 BOSS 时的伤害量非常可怕，不过需要注意多重箭矢会使得弓箭的有效射程变短，需要充分接近 BOSS 后再进行攻击。

第一阶段，BOSS 有几种攻击手段：

1. 将触手插进地面，之后会从奥里脚底下伸出，这时可利用冲刺闪避，也可以保持跑动，在触手缩回去之前将其斩断，还能顺便获得光球回复血量；

2. 吐舌攻击，没有准备动作，基本很难躲开；

3. 呕吐攻击，同样可利用 LB 键反弹对其造成伤害；

4. “泰山压顶”攻击，并产生冲击波，使用“跳跃 + 冲刺”闪避。注意如果此招在平台中部使出，会压垮平台中间部分并露出尖刺，不利于之后的周旋，所以建议尽可能在平台的左右两边附近进行战斗。

削减 BOSS 大约 1/3 的血量后，战斗进入第二阶段。奥里原本站立的平台被水淹没，此后必须使用水下冲刺冲出水面才能靠近 BOSS 进行攻击。更关键的是，没有陆地就意味着奥里的主动回血技能彻底瘫痪，如果此时生命值较低的话，之后会非常危险，所以建议在差不多进入第二阶段时，提前使用“恢复”技能将血回满。不过值得注意的是，即便淹水之后也还剩下一个回血手段：当 BOSS 使出触手攻击时（一般是奥里处于水底位置时），使用水中冲刺打断触手，有高概率获得生命球。血量告急时可以加以利用。

第二阶段的 BOSS 还会增加以下几种攻击手段：

1. 撞击洞顶，产生落石；

2. 吐出黑色呕吐物，注意呕吐物尾部的烟雾会残留一段时间，并且也是具有攻击判定的，伤害很高，务必小心；

3. 吐出三发“追踪导弹”，可利用 LB 键悉数予以反弹；

4. 伸出触手盖住水面（注意不要碰到触手，否则会受伤），同时从边缘处吸水，试图将奥里吞进肚中，这时需要朝相反方向多次使用水下冲刺才能挣脱。此外，如果在触手盖住水面之前，奥里就已经跳出水面的话，这一招就会立即中断。

※ 两分钟以内击败此 BOSS 可解锁对应成就。

接下来开始寻找第三个幽光。打开地图传送至【泉源林地】区域，也就是避难所的精灵之井，以如图所示的路线前进。洞口被进入冬眠模式的巨熊鲍尔给挡住了，这时装备“拍动”能力，对着它的鼻子扇一股风，踏上【鲍尔高地】区域。

首先利用灯笼和被冻住的植物（抓住时会不断往下滑，需要快速跳过去），到达鲍尔左上方的平台，将大石头推下，砸断底下的树干并跳下。站在下面中间被冻住的植物上，面朝大火锅使用“拍动”，再跳起并按下 LB 键，将从锅中飞出的热油弹射到右侧蓝色机关上，从而将周遭环境“解冻”。

利用热油返回上层，跳上蜘蛛型敌人所在的平台，这次利用被解冻的食人花（需要快速通过以免被咬），到达右侧最上层的拉杆处，拉下拉杆后，蜘蛛所在平台右侧的机关门打开。进后门下层又有一口大锅，这里的操作有些难度，所以首先得把手持盾牌的“铁锤哥”给解决掉（使用光之锤猛攻，或者走近时利用 LB 键弹射到其背后进行攻击），然后对火锅使用“拍动”后，需要在空中对热油进行多次弹射，才能令其到达右面远处的蓝色机关处。不过别忘了，“铁锤哥”其实也可作为弹射的对象，所以另一种做法是对热油进行第一次弹射后，再对“铁锤哥”进行弹射以使奥里追上热油，再将热油弹射至机关处。

▲第一次、第二次弹射可以往更偏向上方向的右上方发射（不至于让热油弹得太远而来不及接住），之后使用“跳跃 + 冲刺”快速赶上，第三次弹射再朝偏右方向的右上方发射，直接命中机关。

点亮机关后，利用热油弹回上层，借助解冻植物的“舌头”，以及发射炮弹的敌人，继续向上前进。到达最上方平台遇见塔克，前方有四块拱心石需要收集，位置如图。注意要解冻此区域的话，首先需要找到图中红色圆圈处的火锅，对其使用“拍动”后立即往左侧跳下，在热油落地前将其弹射到左侧的机关上。

通过石门后获得新能力【光球爆破】，可用于炸毁 / 融化障碍物、将敌人的盾牌破坏，甚至可用于向高处发射后，作为奥里进行弹射的中介，从而到达更高更远的地方，可谓用处多多。接下来返回最底层（即旁边有一只“铁锤哥”的大锅处），往右边走到底，使用方才学会的新能力，朝悬挂在头顶的烛台扔出一个爆炸球点燃蜡烛，从而打开地面机关，放出上升气流，按 RT 键漂浮上升。

继续使用“光球爆破”作为垫脚向上弹射（点燃顶端的蜡烛可以打开通往精灵之井的捷径），向右边走。下方有一棵被冻住的大树干，使用火球将其解冻后立即向左蹬上墙，否则会被顺势滚下的大雪球压扁。沿树干往上，穿过荆棘丛，来到一片淹水区域，游到最右边使用“光球爆破”弹射至右上方平台，开始一场强制战斗。第一波出现一名铁锤哥，（如果没有光之锤的话）可使用火球破盾后再打；第二波出现一只甲虫两只蜜蜂，尽量站到左右两边的位置，引诱甲虫撞墙并优先击杀；最后会同时出现两名“铁锤哥”，来回多次使用 LB 键弹射至两名敌人身后再进行攻击即可。

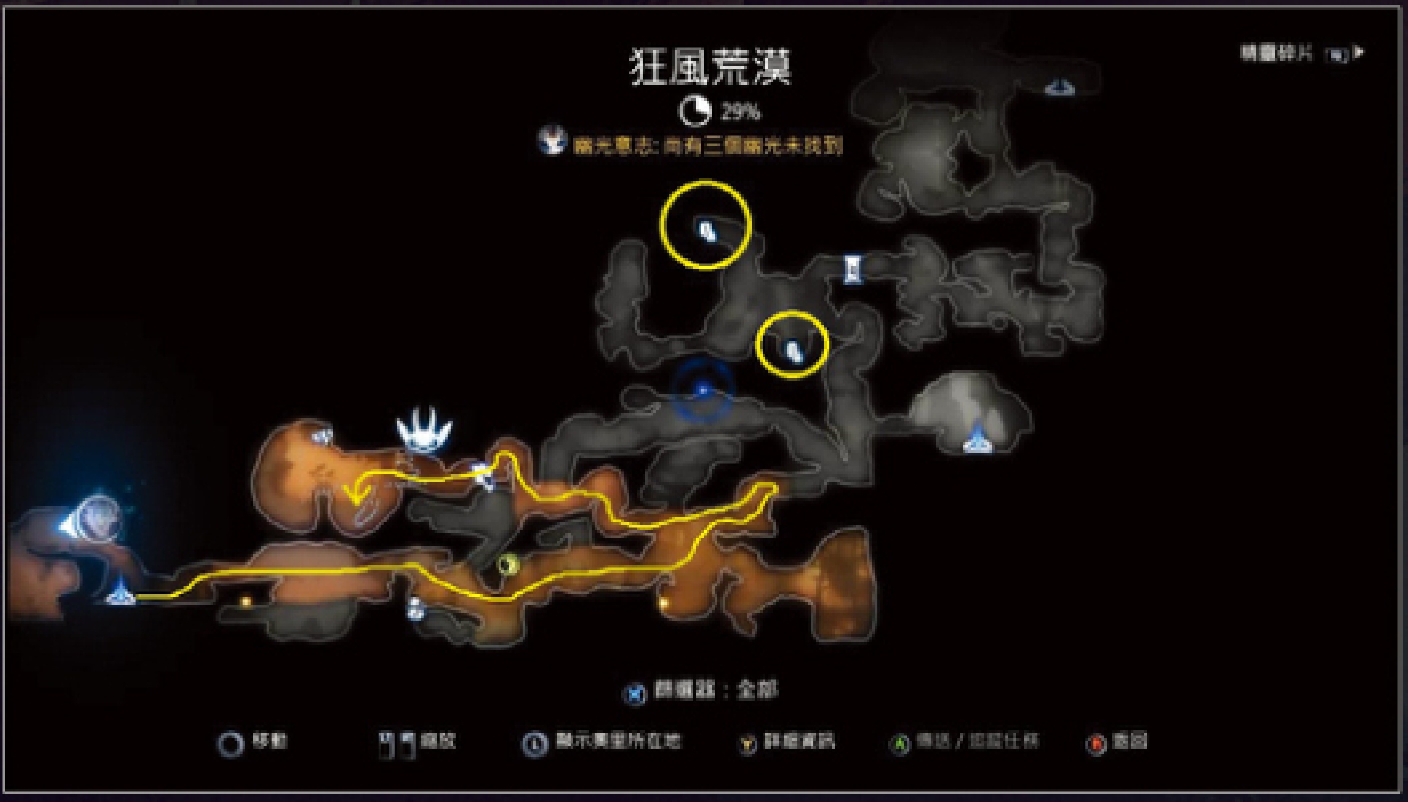
胜利后出现上升气流，沿着唯一的路线不断向上，遇到需要高跳的地方记住使用“光球爆破”作为垫脚就行。攀登至顶峰后，雪崩开始，又是一场精彩的逃亡大戏，成功逃脱后获得第三个幽光。

幽光意志：进入狂风荒漠下的废墟

自此我们便集齐三个幽光了。接下来打开地图，传送到【寂静森林】区域的精灵之井，往地图中的右侧区域继续前进，来到【狩猎场】。大反派“尖哮里克”镇守于此，奥里需要利用多处避开其耳目，才能安全地前进。

首先从骨架下往前走（注意动画之后便无法后退了，往左走的话会立刻被发现而毙命），按下 LB 键钩住蓝色植物，躲在头盖骨下方。等待对方转过头去后，迅速地在上升气流中按 RT 键漂浮向上，爬上右上方的木杆，这时的躲藏地点比较容易被忽略，其实就是木杆上方的那块红布（图中黄色圆圈所示），让奥里趴在红布区域内即可。继续等待尖哮里克转过头去，迅速往左跑，利用“二段跳 + 抓钩”到达被悬挂起来的蓝色蔓藤上，这里也是第三处躲藏地点，待在这里暂时别动。最后待其看向地面的时候，再继续行动，跳上右上方的平台快速前进即可。

经过一口精灵之井，利用 LB 键抓钩（注意别一直钩着，否则会被食人花咬住）来到【狂风荒漠】区域。接下来按照图中黄线所示的路线，前往箭头所指的位置，学会新能力【挖洞】，此后便可以按下 RB 键在沙堆中（以及悬挂起来的沙球）穿梭了。与“水中冲刺”能力类似，处于沙堆中时按下 RB 可以进行冲刺，具有攻击判定，而且在离开沙堆前使用冲刺还能借助冲力到达更远处。



接下来利用新能力，继续往地图右上方前进，中途经过一扇【石门】，两块拱心石的位置以黄色圆圈标注于图中。经过石门后的区域基本需要在沙中穿梭，途中的两块紫色石壁，需要玩家吸引紫色植物发射“导弹”撞向石壁才能破坏。

前方的“旋转激光”机关，玩家需要利用其中的岩石作为遮挡，以逆时针方向绕到右上方。不过其实如果血量充足的话，从机关右侧硬挤上去，或者直接冲刺快速通过也并非不可。

▲正常路线大致是这样。

在右上方的精灵之井进行回复后，往左边走到底，注意这时是可以按下 RB 键钻进左下角的“沙罐”里的。吸引从底部发射的“导弹”，使用冲刺向右上方飞出沙罐，再对跟着飞出来的导弹按下 LB 键使用“猛击”，往右上方的沙球方向弹射，再看准角度按下 RB 键朝沙球冲刺，接着二段跳即可到达高处平台。之后再利用灯笼和沙球便可到达顶端平台，使用已经集齐的四个幽光，打开神殿的大门，进入【风蚀废墟】区域。

▲对跟着飞出来的导弹按下 LB 键使用“猛击”，从而弹射到沙球的附近。

在废墟中沿着唯一的路线前进，下到底层后，右上方的精灵之井旁边有一处囊状物需要打破，再往底层左侧前进，这时一只巨大的沙虫袭来，于是乎开始另一场逃亡战。这一次的逃亡压力比较大，有几处地方对于玩家操作的要求比较严格，即便是普通难度也可能会需要多练习几次（或十几次……）才能过，因此需要玩家保持一定的耐心。

幽光意志：让赛珥回到灵树威洛

下一步，打开地图传送至同样属于【狂风荒漠】区域、位于任务目标地点旁边的精灵之井，朝目标前进，剧情后来到【悲泣山脊】。拉动拉杆后，随着升降机徐徐抬升，多名铁锤哥也会陆续出现，同样利用光之锤 / 火球破盾或者弹射至身后攻击的方法，速战速决。

前方的区域会涉及大量的传送门，径直往前走会学到新能力【炮弹跳跃】，之后便可以随时自发地进行弹射，奥里也自此算是真正地能做到“上天入地，无所不能”了。之后利用炮弹跳跃穿过传送门（穿过传送门后炮弹跳跃会获得刷新，因此从传送门出来时又可以使用一次炮弹跳跃），返回升降机处。

利用左右两端的墙壁和弹射，一边躲开激光一边向上攀登，进入大门后到达最后的大区域【威洛葬地】。

首先利用左上方的漂浮平台，跳进上方的传送门，到达顶端时，左边有一口精灵之井，而右边（即图中奥里头像所在位置）则是我们的老朋友路波，这次它会免费把此区域的地图送给奥里。这时，可以在地图上看见总计八个囊状物，需要将它们全部破坏后才能进入灵树大门，不过玩家可自由决定破坏的顺序。

这里主要考验的是玩家熟练运用炮弹跳跃的能力，唯一一个比较特殊的是位于图中黄色矩形框内的囊状物，这里是一个矩形区域，具体解谜步骤如下：

1. 跳进左下角的传送门到达左上角的小平台，利用炮弹跳跃到达右上角，将挡住右边传送门的障碍物破坏掉；

2. 按住 RT 缓慢下降至右下角，这时位于底部的“发射器”会朝奥里射出炮弹，使用 LB 键将炮弹弹射进入下方的传送门；

3. 这时炮弹就会不停地纵向循环了，站在右上角的平台上，看准时机将炮弹弹射进入右侧的传送门内，炮弹从而又变为了横向循环；

4. 来到左上角平台，看准时机将炮弹弹射进入上方的传送门内，最后来到左下角，也就是挡住囊状物的紫色石壁旁边，将循环至此的炮弹弹射到石壁上即可打开通路、破坏囊状物了。

来到图中红色圆圈标注的位置，会进行一场“为最终 BOSS 战热身的 BOSS 战”。

BOSS 战：威洛魔石

▲弹射石块后的 BOSS 会变得毫无防备，这也是玩家最理想的攻击机会。

这个 BOSS 的血量很低，方法得当可以很快结束战斗，场景右侧的能量结晶可以保证能量和血量供应。

首先，BOSS 会使用激光旋转扫射，这时可利用炮弹跳跃或者场景左右两端的传送门进行躲避；其次，BOSS 周围的石块空出缺口时，会朝奥里发射飞镖，角度好的话玩家可以先往缺口扔一发火球（需要提前一些时间），再按 LB 键反弹一发飞镖，可以使伤害最大化；最后，当 BOSS 收紧周身的石块时，紧接着会将

石块朝四面八方弹射出去，玩家可利用传送门躲避，而在其收回石头之前是我方绝佳的攻击时机，使用炮弹跳跃接近核心一顿“胖揍”吧（注意尽量不要直接弹射到核心上，因为弹射到核心旁边使用光剑攻击的话可造成的伤害更高）。

值得补充的一点是，BOSS周围的石块实际上是可以打碎的，适当地进行破坏也可以让攻击的命中率更高。

将囊状物全部破坏后，进入地图上标记的大门。在左侧的精灵之井储存一下，准备好开始与最终 BOSS“尖哮里克”的战斗。

BOSS 战：尖哮里克

最终 BOSS 的实力超群，我们需要做好充足的准备，确保换上“降低受到的伤害”、“增加攻击力”之类为战斗服务的精灵碎片（被动技能）。BOSS 的攻击手段颇为丰富，主要有以下几种：

1. 原地双爪下压；
2. 单手捶击地面，产生向两侧的冲击波；
3. 喷射激光；
4. 飞行后下压，落地前会有白色标记，需要使用冲刺躲避。若其落地后是稍微侧身的状态，则还会追加范围较大的吼叫攻击；
5. 发射三发导弹，可予以反弹；
6. 发射散射冰块，可予以反弹；
7. 腾空，加速飞行并从平台横向掠过，出现之前会有黑影标记，此招速度很快，需要立马向上使用炮弹跳跃躲避。这还没完，BOSS会紧接着从上空发动下压攻击，还需立即使用冲刺躲开。

总的来说，由于 BOSS 的进攻如狂风骤雨，单是躲避就可能应接不暇了，所以玩家的攻击只能是见缝插针，针对 BOSS 的部分招式，比如下压攻击后的短暂硬直，使用炮弹跳跃冲刺接近后进行攻击。

削减 BOSS 约 1/3 的血量后，会开始大逃亡，立即朝右侧使用冲刺、跳跃（有三段跳最好）和炮弹跳跃跨越沟壑，穿出岩层到达最后的平台。这时 BOSS 的攻击模式在原有的基础上，又发生了不小的变化：

1. 下压攻击变为三连击，第三次攻击后会有短暂硬直，可在接近后使用光剑攻击；
2. 水平方向快速掠过后，会紧接着从斜方向再度掠过，需要在空中使用冲刺躲开；
3. 新增一招范围覆盖整个平台的下压攻击，需要跳起进行回避，此外这一招的硬直时间较长，应抓紧时间使用炮弹跳跃接近脑袋进行猛攻；
4. 由内向外朝奥里快速飞来，需立即使用炮弹跳跃向上弹射回避；
5. 飞向远处张开双翼，发射冰雨和追踪导弹，这时可通过钩住平台两侧底部的植物躲过；
6. 若保持钩住植物的状态，BOSS 会高概率出现在平台边缘（此时平台下方会升起火焰，需要赶紧跳回平台上），吐出散射冰块，这是威胁度较低的一招，且 BOSS 停留时间较长，推荐冲向 BOSS 猛砍一番；
7. 吼叫攻击的范围更广，但由于此招的攻击力并不高，推荐冲向 BOSS 脑袋，与之“换血”。

随着血量降低，BOSS 还会将平台压断，最后在其剩余 1/8 血量时，它会将平台彻底破坏，同时天上下起了不间断的“冷冷的冰雨”。我们只能在空中不断地利用冰雨进行弹射（以及使用炮弹跳跃）以维持高度，同时还要躲避对方伤害奇高的攻击！由于时间拖长了很容易失误，所以只要 BOSS 到边上吐出“碎冰冰”攻击的时候，请立马弹射到其脸上，用最快的手速发动光剑攻击吧！

支线任务

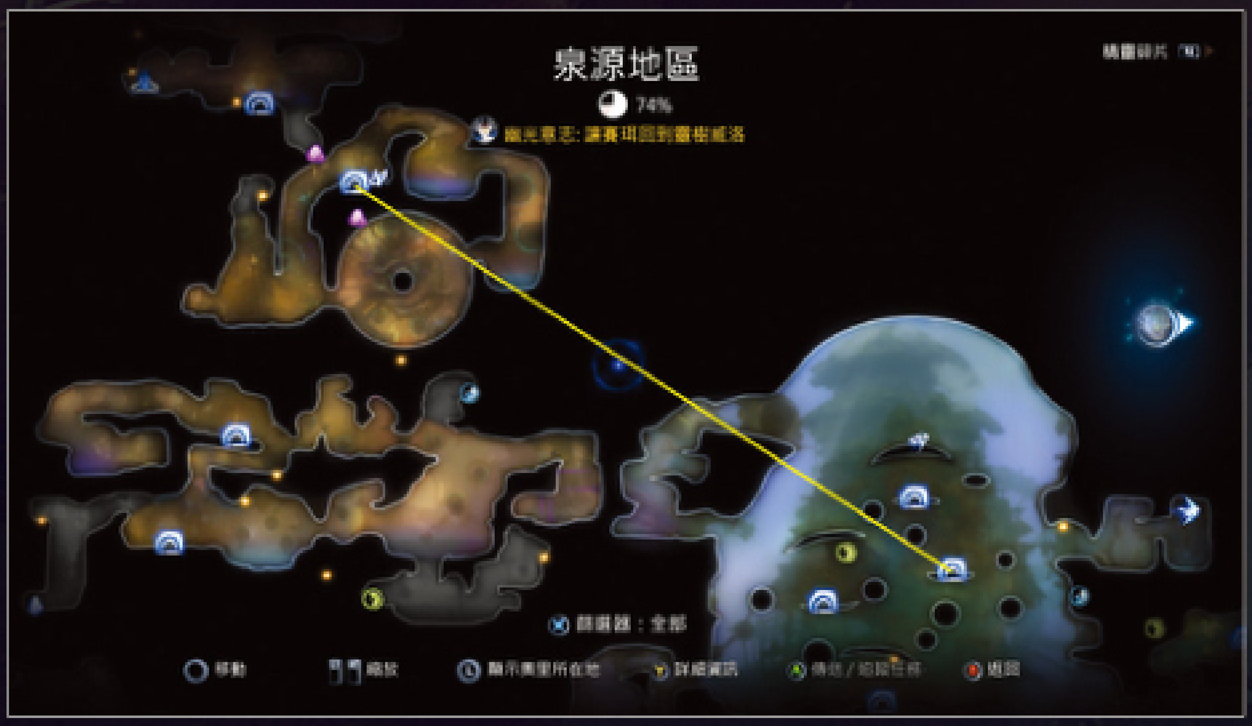
本作一共准备了 12 个各自独立的支线任务，部分支线任务也同全收集有所关联，完成所有的支线任务后可解锁对应的成就。所有支线任务均没有时间限制，玩家完全可以在通关之后再去完成。下面列出所有支线任务的达成方法。

物有所用

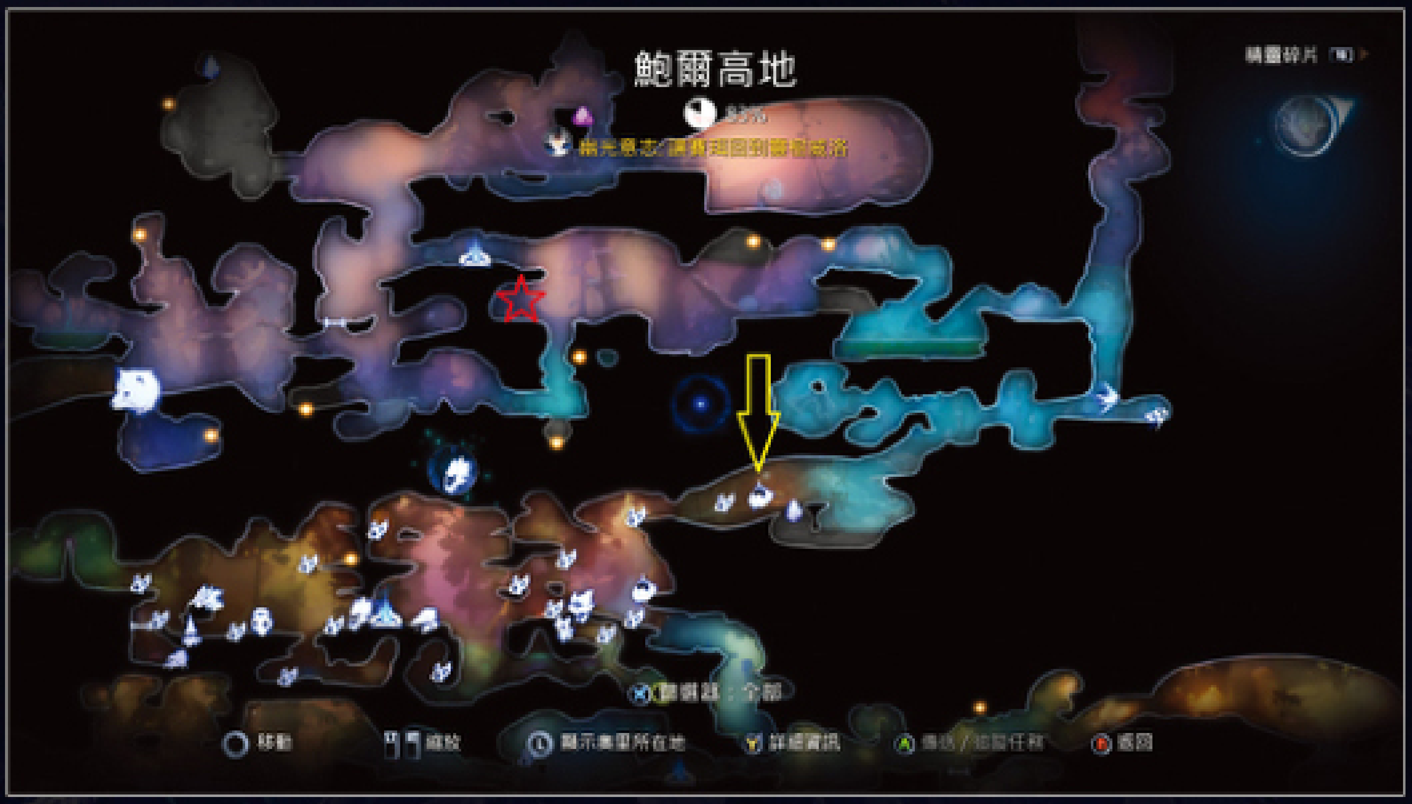
将这个任务放在第一个是因为完成该任务之后，可以将地图上的所有“秘密”，也就是收集品全部显示在地图上，这对于全收集以及其他的支线任务的完成都会有巨大的帮助。不过也正因如此，此任务是所有支线任务中步骤最多的一个，而且想要全部完成的话，至少也要等到流程进行至快要通关时才行。

这其实是一个“用大头针换跑车”的以物易物的“故事”，由于涉及多个地图场景的切换，接下来以“图片 + 注释”的形式依次叙述所有步骤。

▲首先在“库欧洛克洞穴”区域，与红色圆圈所示位置的摩奇族对话，触发该任务并获得第一件任务道具，然后带着道具找“泉源林地”的 NPC 塔克（黄色圆圈所示位置，紧挨着传送点），获得新的任务道具。



▶接下来前往“泉源地区”区域，从黄线右端的大门进入，到达黄线左端所在区域，与门边的摩奇族对话，拿到新的任务道具。



▲接下来从林地避难所往右上方走，来到“鲍尔高地”区域，与黄色箭头所指位置的厨师 NPC 对话，拿到新的任务道具。再将道具带给红色星星所示位置的摩奇族，获得新的任务道具。

▲再次返回“泉源林地”区域，与黄色箭头所指位置的 NPC 莫塔（想要查看游戏统计数据时也找它）对话，获得新的任务道具。

▲接着，将任务道具带回“泉源林地”区域，拿给红色圆圈所示位置的摩奇族，获得新的任务道具。

▲来到“狂风荒漠”区域，与图中红色圆圈所示位置的葛烈克矿工对话，获得最后一个道具“地图之石碎片”，最后再前往“风蚀废墟”区域黄色星星标记的位置，按下 X 键将碎片放置于此——大功告成！

▲接下来前往“霉林深处”区域，与黄色星星所示位置、被困洞中的摩奇族对话，获得新的任务道具。

▲带着道具来到“露玛树海”区域，交给黄色圆圈所示位置、正在钓鱼的摩奇族，获得新的任务道具。

小小勇士

与“墨水沼泽”区域中的一只摩奇族对话（图中红色圆圈所示位置），它会让玩家回到与 BOSS“霍尔”战斗的位置附近，找回“霍尔的尖牙”。从对话的位置往右边走到底，在图中黄色圆圈所示的位置即可获得尖牙，拿回去交给这只摩奇族即可完成任务，并获得一块“葛烈克矿石”作为奖励。

深入洞中

在地图上，“墨水沼泽”区域的下方还有一片区域，名为“午夜地洞”。来到如图红色星星标记的位置，遇见 NPC 塔克，对话后触发任务。

之后玩家需要解开此处的音乐谜题才能继续前进。可以看到此处头顶上方有三个灯笼，对它们按 LB 键使用“猛击”会发出悦耳的声响，我们需要

以特定的顺序进行“弹奏”才能“芝麻开门”。以从左至右的顺序，将三个灯笼分别以 1、2、3 进行编号，则打开下方通道的顺序是：1-2-3-3-1-2-1。同时我们还可以将右边的通道顺便开启，正确顺序为：1-2-1-3-3-2-1，在里面可以获得被动能力“远古之光”(攻击力提升 25%)。

接下来从下方通道进入“午夜地洞”区域，在该区域中取得四块拱心石，打开图中黄色星星标记的石门后获得道具“奇怪的石碑”，将石碑拿回去给塔克即可完成任务，并获得“精灵之光容器（超大）”作为奖励。

重建林地

此支线任务需要玩家集齐所有散布于地图中各处的“葛烈克矿石”，然后找“泉源林地”区域负责修建避难所的 NPC 葛罗，将所有工程完成即可。葛烈克矿石的位置会在完成支线任务“物有所用”后全部显示于地图上。

家庭团聚

在“泉源林地”区域与图中黄色圆圈所示位置的摩奇族对话触发任务，然后找葛罗消耗四块葛烈克矿石完成“房屋修复”这项工程。修好新房后，再与摩奇族对话，会获得它原来的家的钥匙，然后前往“寂静森林”区域、图中任务目标所示的位置，用钥匙打开小屋的门，进入后在小屋二层获得道具“石化娃娃”，将其带回给这位摩奇族后达成任务。

深入黑暗

想要开始该任务，首先需要在“泉源林地”区域找葛罗完成“棘手情况”这项工程，然后与图中黄色圆圈所示位置的这只摩奇族对话，之后再消耗六块葛烈克矿石完成“清理洞穴入口”这项工程，即可进入摩奇族旁边的矿坑内部。

在该区域深处取得道具“心形橡实”（需要装备“闪光”能力），交回给摩奇族即可完成任务，并获得“精灵之光容器（大）”作为奖励。

寂静地图

想要开始该任务，首先需要在“泉源林地”区域找葛罗完成“棘手情况”这项工程，然后通过水路来到图中黄色圆圈所示的位置，与售卖地图的路波对话后触发。

当玩家在“寂静森林”区域达到足够的探索率（地图画面会显示）之后，再来与路波对话即可完成该任务，之后再找它购买区域地图时可获得半价优惠。

失落的指南针

在“泉源地区”区域红色圆圈所示的位置与 NPC 塔克对话获得任务，再进入黄色圆圈标记的大门到达左上角的独立区域，在该区域大门正上方（橙色星星标记所示位置）获得道具“铁针”，带回给此时已经在黄色圆圈所示大门前等待的塔克即可完成任务，并获得一块“葛烈克矿石”作为奖励。

护树者

在“寂静森林”区域黄色箭头所指的位置与 NPC 小纪对话触发任务，获得任务道具“枯枝”。然后前往“泉源林地”区域红色箭头所指位置，与负责种树的园丁“屯力”对话。最后，再回去“寂静森林”找小纪，对话后获得道具“树的种子”，任务完成。

之后若将这粒种子带回去给屯力种下的话，可栽培出一棵新的光之树，别忘了到树前按 X 键吸收光，获得的被动能力“先祖之光”可让奥里的攻击力提高 25%。

林地重生

当玩家收集到第一粒“神秘的种子”这类道具之后，位于“泉源林地”避难所中负责种树的园丁“屯力”便会出现（具体位置见上一个支线任务），之后只要将种子带给它帮忙种植，避难所中便会长出各种植物，从而让玩家能到达该区域更多的地方。

游戏中一共有六粒种子，其中五粒的获取方法为在地图中拾取，剩下的一粒则需要完成上一个支线任务“护树者”。将所有种子种下，即可完成该任务。

璞玉

在“狂风荒漠”区域红色圆圈所示位置，与 NPC 塔克对话后触发，之后前往黄色星星所示位置，按下 RB 键钻一下这里的沙堆（上面插有一把铲子），获得道具“怪异宝石”，然后前往“泉源林地”避难所与贩卖精灵碎片的 NPC 图伦对话即可完成任务，并获得新的精灵碎片“秘密”作为奖励。

库欧洛克的智慧

流程进行至打败 BOSS 库欧洛克后，与“露玛树海”区域红色圆圈所示的这只摩奇族对话触发任务，获得道具“护身符”。之后根据显示于地图上的任务目标提示，前往“库欧洛克洞穴”区域，将护身符放置于库欧洛克的祭坛上即可完成任务。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

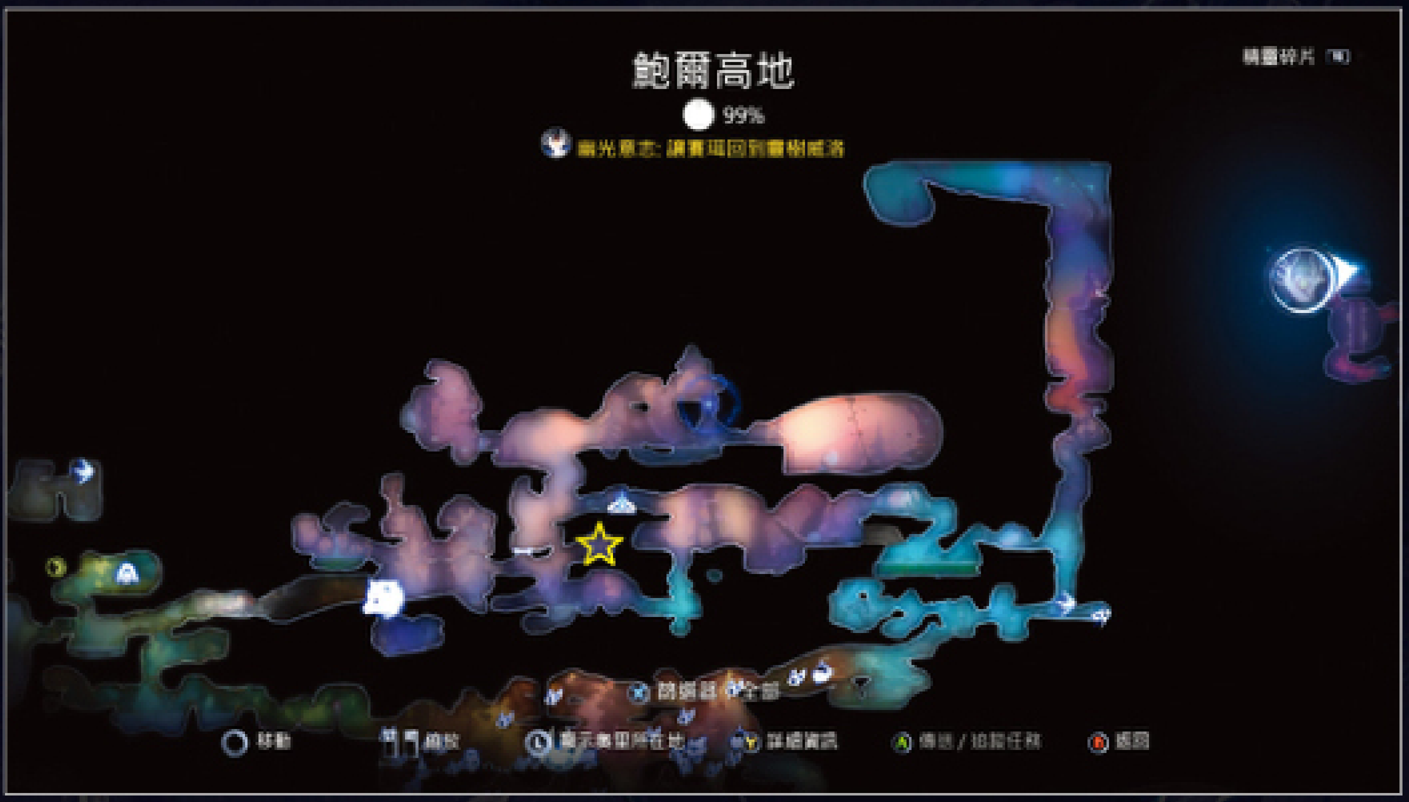
区域地图

本作的地图规模庞大，藏于其中各个角落的收集品种类丰富，再加之上述的支线任务，足够让玩家在通关主线后继续“劳动”一番。

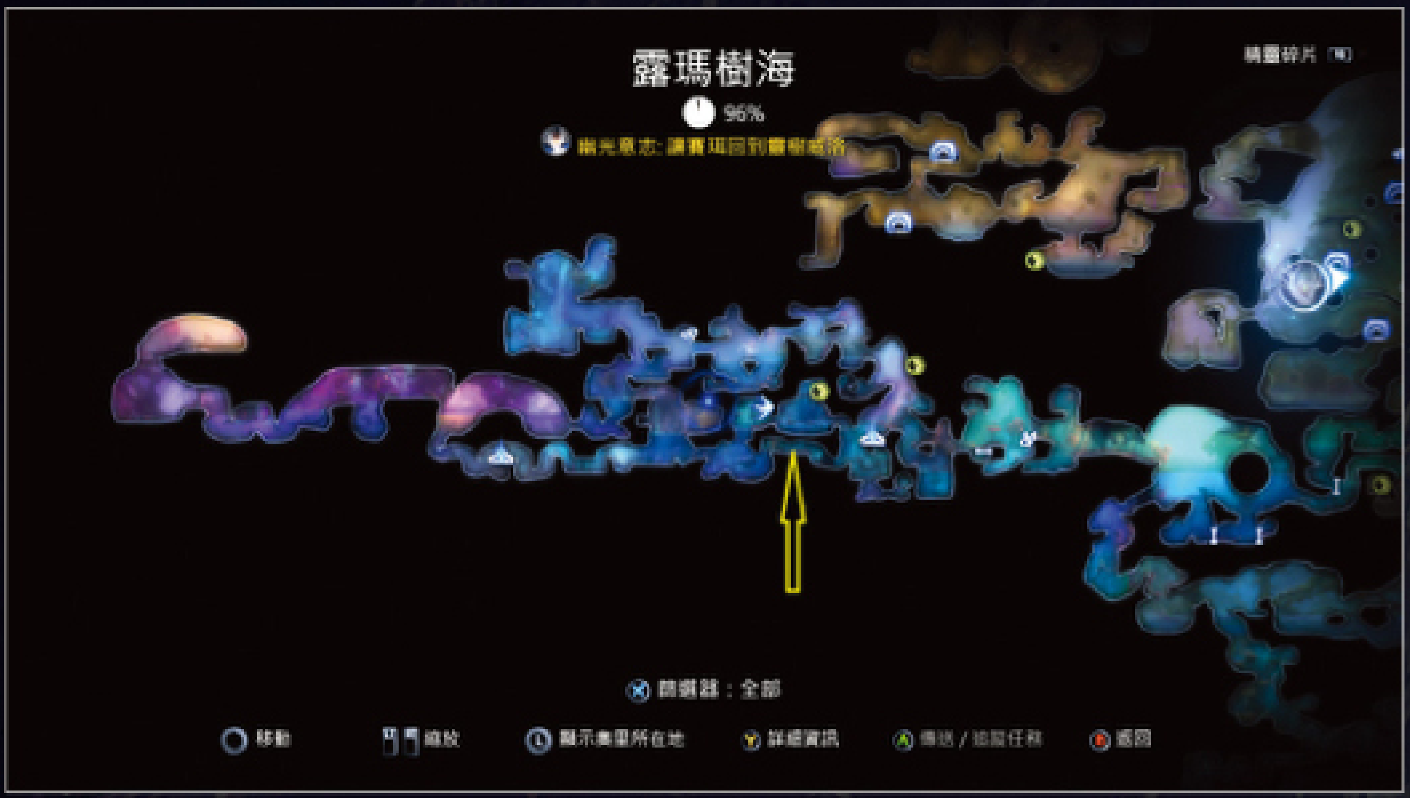
至于何时开始“清理”收集品的问题，只要不是困难难度下有特殊需求，大家在主线流程期间可以顺手拿一些，但全收集建议还是留到通关并完成支线任务“物有所用”之后再开始。一方面是因为考虑到很多收集品所在的位置，需要使用特定的能力才能到达，而且在习得“炮弹跳跃”等流程后期解锁的能力后，还可以让整个收集过程轻松许多；另一方面上面也提到了，在完成支线任务“物有所用”之后，所有收集品的位置均会标注于地图之上，省去了苦苦寻觅的过程。

也正是出于这一原因，在此就不特地将全收集物品逐个标明了，而是将放大的、每个区域的完整结构图放在这里，方便玩家找路的时候作为对照和参考。

※ 图中以黄色箭头或星星标记的位置为地图商人路波出售地图前所在的位置。

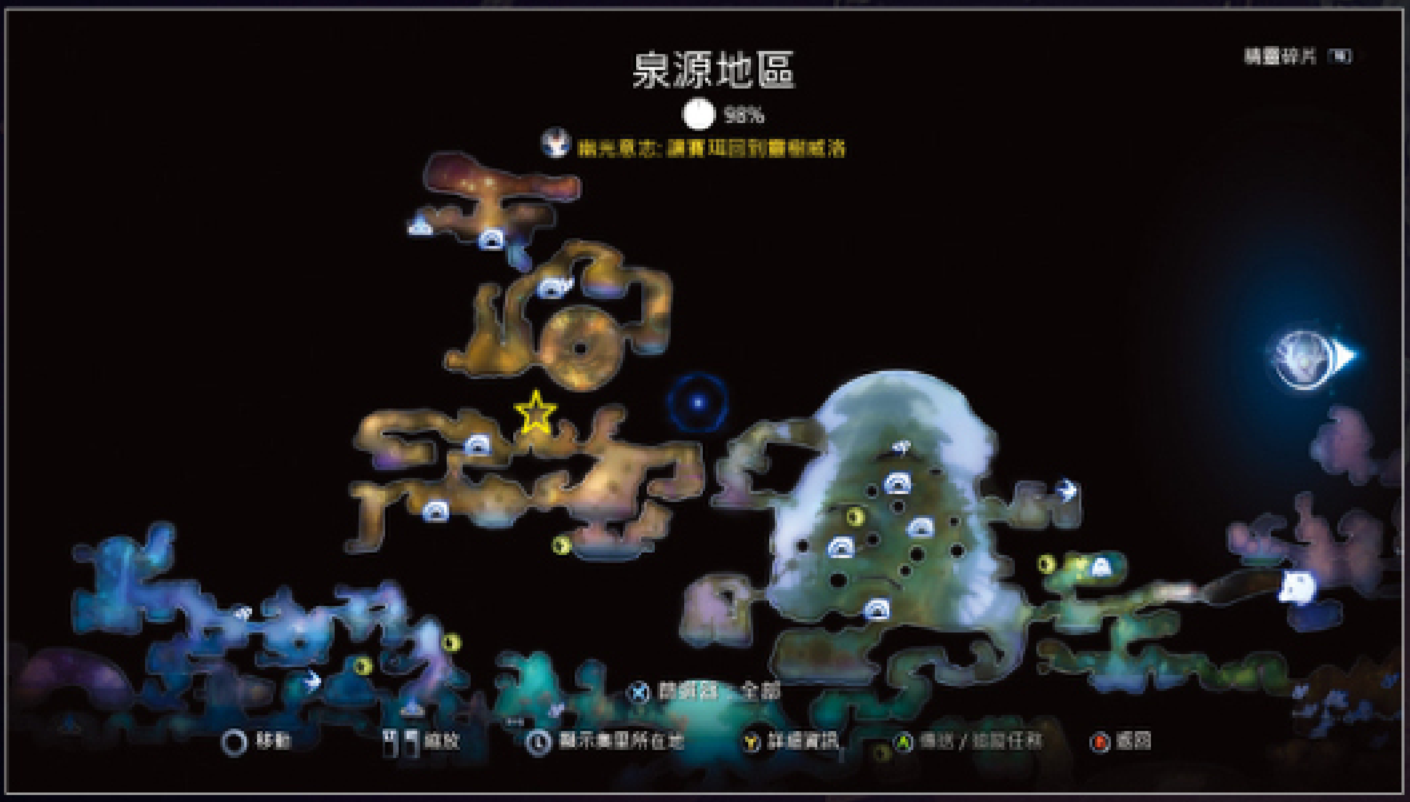


▲“鲍尔高地”区域。



▲“露玛树海”区域。

▲“泉源林地”区域。



▲“泉源地区”。

▲“库欧洛克洞穴”区域。

▲“墨水沼泽”+“午夜地洞”区域。

▲“霉林深处”区域。

▲“寂静森林”+“威洛葬地”区域。

▲“狂风荒漠”区域。

部分难点收集详解

虽说通过完成支线任务“物有所用”即可让所有收集品标记于地图上，但其中还是存在一小部分位置比较隐蔽，或者是获取方法比较隐晦的收集品，可能会让玩家一时间不知所措。所以这里将此类收集品单独整理出来，按其所属区域进行排序，方便各位读者查缺补漏。

墨水沼泽：能量核心

▲获得能力“精灵弓箭”的位置，使用弓箭射击画面左上角的机关会让画面右侧的“升降机”升起，然后站在图中奥里所处位置，等待升降机降下，即可在下层位置获得此能量核心。

墨水沼泽：能量核心

▲首先前往地图上红色五角星所示的位置拉动拉杆，然后场景中黄色圆圈所示的闸门才会打开，在内部获得此能量核心。

墨水沼泽：葛烈克矿石

▲使用光之锤可以折断此处的龙骨，然后于左下方获得此矿石。

墨水沼泽：精灵碎片“生命契约”

▲想要获得黄色圆圈所示的精灵碎片，需要先将左侧红色五角星所示位置的敌人全部消灭，才可以打开紧闭的机关门。

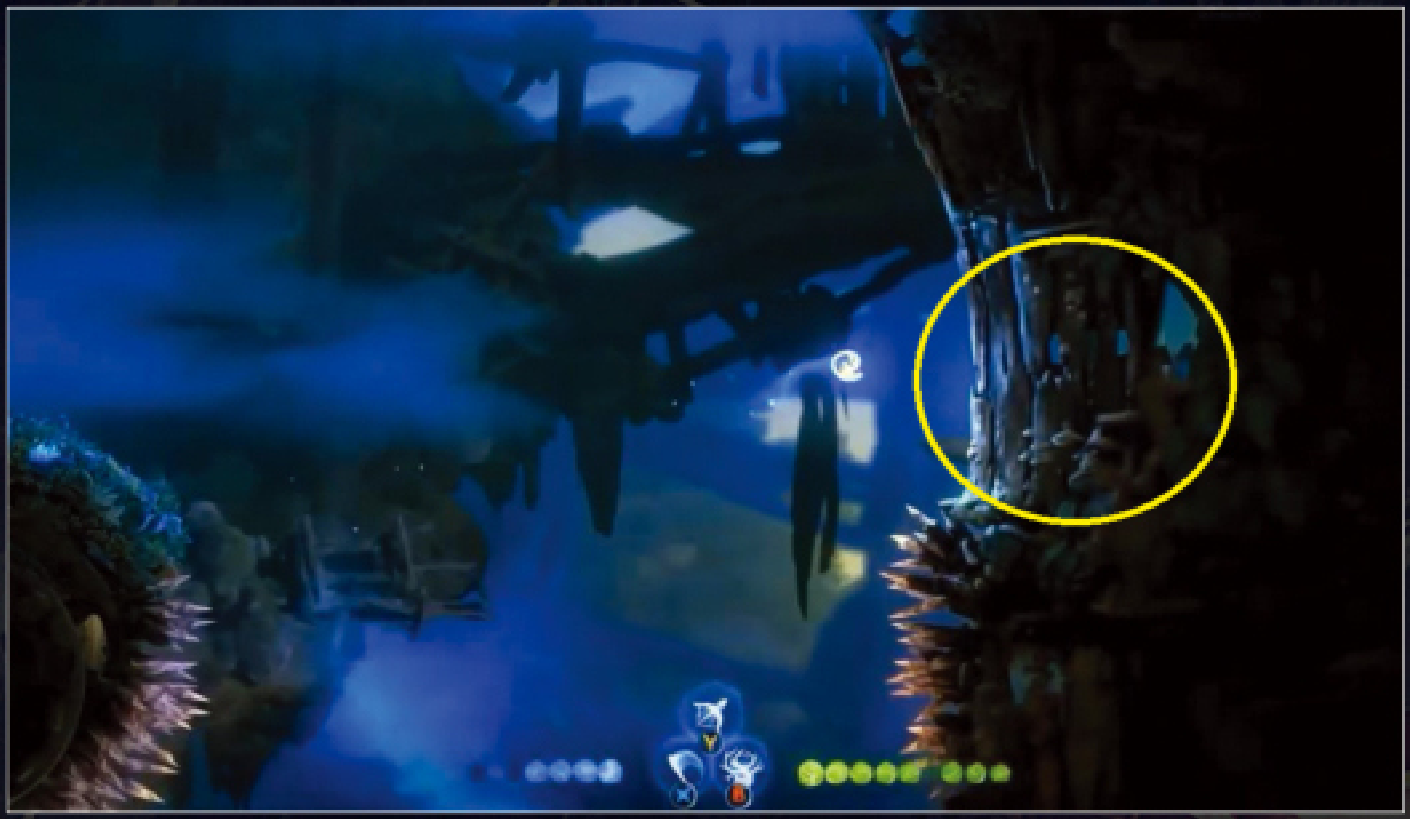
泉源林地：葛烈克矿石

▲泉源林地避难所（精灵碎片商人图伦所在位置左侧），黄色箭头所指的石桥可以使用光之锤击垮，下到底层即可获得矿石。

泉源地区：生命核心

▶想要前往黄色圆圈所示位置获得此生命核心，需要先在黄色箭头所指位置拉下拉杆，将污水排干之后才行。

泉源地区：能量核心



▲使用武器破坏黄色圆圈所示残骸，即可在其后方获得此能量核心。

泉源地区：能量核心

▲利用水下植物发射的炮弹破坏黄色圆圈所示的残骸，即可获得位于其内部的能量核心。

鲍尔高地：神秘种子

▲进入神秘种子图标位置的小屋内，使用“光球爆破”点燃烛台即可打开画面右侧的机关门，在内部获得此神秘种子。

露玛树海：能量核心

▲想要获得位于黄色圆圈所示位置的能量核心，需要先拉下红色五角星所示位置的拉杆，才可以打开紧闭的机关门。

露玛树海：生命核心

▲画面左侧有发射“追踪导弹”的植物，引诱导弹到图示位置，再使用“猛击”将其弹射到图中黄色箭头所指的墙壁上，炸毁墙壁后可获得此生命核心。

狂风荒漠：生命核心

▲吊桥右端平台上、箭头所指位置为一处隐蔽的缺口，从此处跳下即可找到此能量核心。

狂风荒漠：能量核心

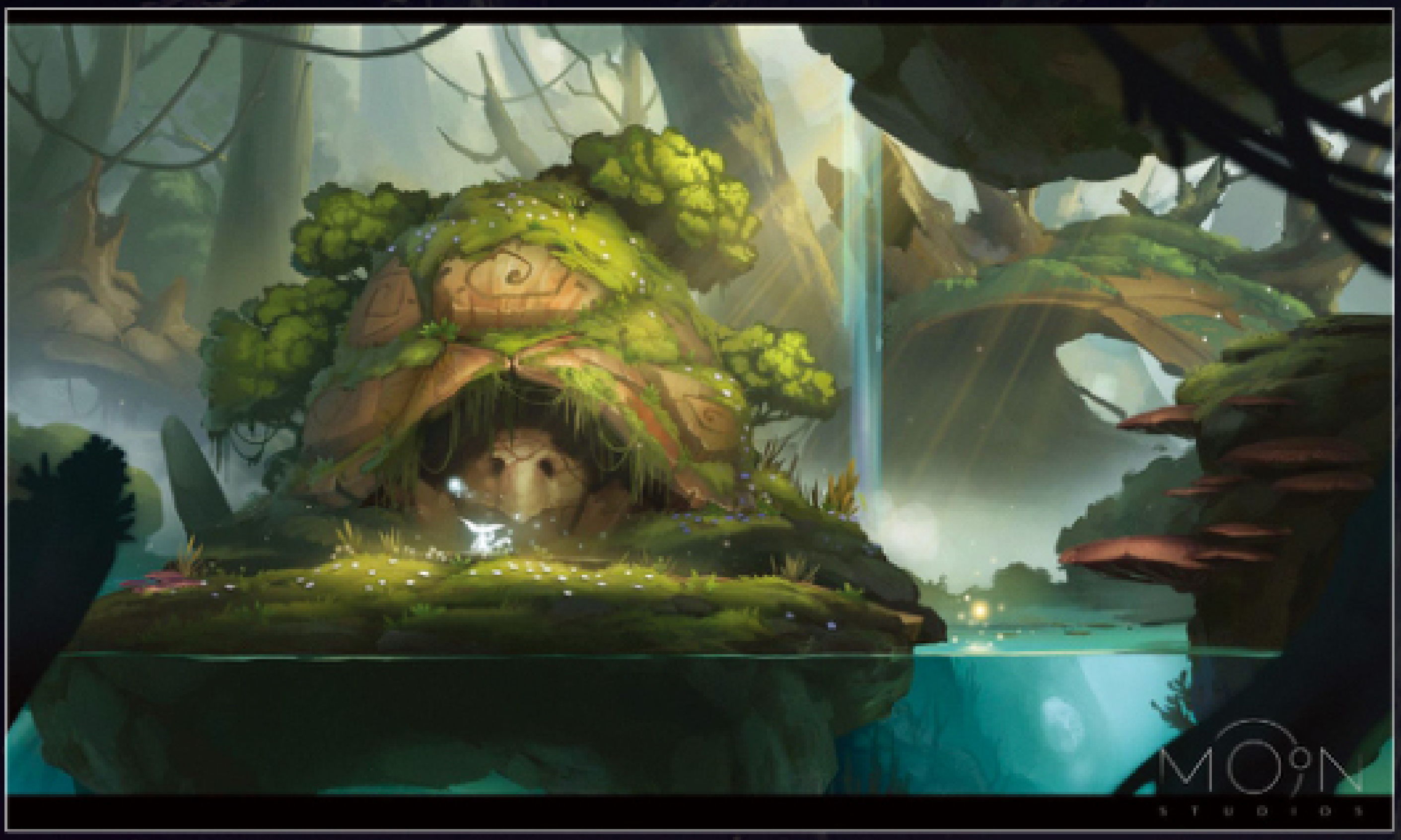
▶从图中黄色箭头所示的缺口进入，画面上才会显示此能量核心所在的隐藏区域。

全成就解析

综述

成就总数	1000 点 /37 个
完美难度	7/10
完美所需时间	30 小时左右
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	有
成就 BUG	有
特殊需求	无

告诉大家一个小秘密：本作的全成就不·简·单！总体来说比较考验技术和耐心（正所谓熟能生巧，更重要的是耐心），而且据部分玩家反映，有多个成就如“找回失物”“无碎片上阵”“争分夺秒”等可能存在 BUG，导致无法正常解锁，而笔者自己就遇到了无法继续拾取“生命碎片核心”而导致多个成就无法解锁、“精灵试炼开启后动不了”之类的情况（不过笔者近期在更新游戏之后，发现以上几个问题都得到了修复）——所以大家“开坑”前需要做好心理准备。



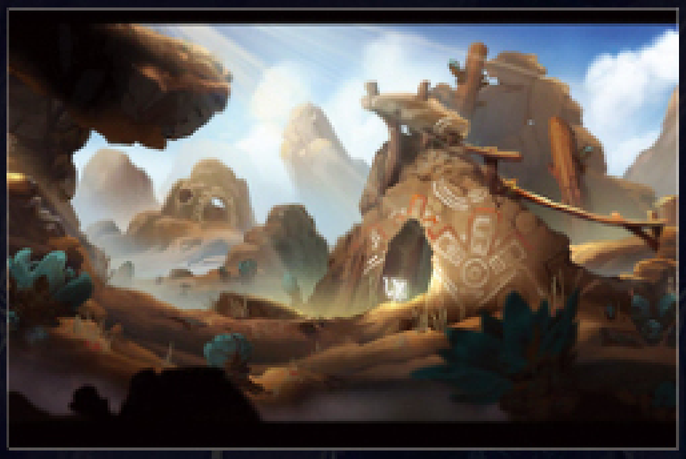
完美路线

存档栏位 1：简单难度开始游戏，流程中全程不花费“精灵之光”（金钱），不装备“精灵碎片”（被动技能），通关后完成全收集相关的内容以及其他杂项成就；

存档栏位 2：简单难度开始游戏，全程不死亡（全程不受到紫色的污水伤害），在 4 小时以内通关，并留意达成其中两场 BOSS 战（默拉与库欧洛克）的特殊奖杯要求；

存档栏位 3：困难难度开始游戏并通关。

理论上看，上述三周目的各种要求是可以合并到一周目以内完成的，但却是显而易见的“难于上青天”，所以如果拆分成三周目来完成的话，压力会小不少。



千钧一发 5点
解锁条件 击退霍尔。

不畏艰难 10点
解锁条件 击败角甲虫。

激光脑 5点
解锁条件 击败威洛魔石。

甜蜜的家 15点
解锁条件 到达泉源林地。

让水流动 15点
解锁条件 净化水磨坊。

雪山逃亡 15点
解锁条件 逃离雪崩。

黑暗胜利 20点
解锁条件 击退默拉。

对抗腐败 20点
解锁条件 击退库欧洛克。

灵快之沙 15点
解锁条件 逃离废墟。

铁石心肠 20点
解锁条件 击败尖哮里克。

命中注定 50点
解锁条件 完成游戏。

铁杆粉丝 100点
解锁条件 完成困难模式。

取得方法 相比其他难度，困难模式的难度不仅仅体现在敌人强度更高、奥里更加脆弱，还在于游戏中的多场逃亡战对玩家的操作要求更加严格，甚至在平时花费“精灵之光”购买技能时都会被“加价”。

不过好在本作有自动存档功能，即便遇到难点，我们也可以凭借百折不挠的精神，不断挑战直到成功。而一些比较实用的“精灵碎片”也可以切实有效地帮助到玩家（尽早完成“战斗圣殿”以增加碎片栏位），个人推荐的有：提高生存能力的“韧性”“满溢”“朝气蓬勃”，以及提高战斗力的“刚劲”“灵力翻腾”“生命源力”“转化”等，而与移动技能相关的如“三段跳”“吸盘”等可灵活根据情况切换。此外，使攻击力分别提升 25% 的“远古之光”及“先祖之光”两个被动能力也应该尽早取得（流程大约进行到“坠落的好友”任务时，两项增益便已经可以取得，具体方法详见前文“支线任务”部分）。

鉴于此难度对玩家设置的条件已经足够严苛，所以推荐专注于尽可能地提升自己的强度，步步为营地推进主线，而像“不死通关”“不装备精灵碎片通关”等各种“杂耍类”的成就要求，就都留给简单难度的新存档去做吧

贸易工具 20点
解锁条件 解锁所有能力。

取得方法 除主线流程中必然获得的能力以外，其余能力需要到“泉源林地”避难所找到外形酷似“大圣”的 NPC 欧佛，花费“精灵之光”购买，其中几项能力还各自拥有一项升级，也需要全部购买，继而解锁“疯狂技能”成就。

疯狂技能 60点
解锁条件 升级所有能力。

装备齐全 15点
解锁条件 升级所有碎片栏位。

取得方法 该成就的解锁条件实际上与“神殿之光”成就完全重合。升级碎片栏位的方法为前往“战斗圣殿”完成战斗挑战，每完成一个战斗试炼，奥里便会获得一个额外的精灵碎片栏位，成功完成全部的五座战斗圣殿挑战即可。如有必要，神殿的具体位置可参考前文“区域地图”部分。

碎片猎手 30点

解锁条件 解锁所有碎片。

取得方法 全部精灵碎片的获得途径（在前文“系统梳理”部分有介绍）为三种：在场景中拾取、在 NPC 图伦处购买、完成支线任务“璞玉”。而升级碎片的方法可能比较容易漏掉，同样是找图伦对话，按 X 键为购买新碎片，而按 Y 键“检视升级”便是升级碎片的途径。完全升级所有碎片所需的精灵之光不是一个小数目，可以先完成全收集 / 支线攒够精灵之光再说。升级所有碎片后，会相应地解锁“疯狂技能”成就。

碎片专家 75点

解锁条件 升级所有碎片。

强健体魄 15点

解锁条件 达到最大生命。

能量爆表 15点

解锁条件 达到最大能量。

制图工匠的学徒 20点

解锁条件 从路波那里购买所有地图。

取得方法 路波一共会分别出现在十个区域售卖对应的十张地图（“寂静森林”区域的地图比较特殊，细节请参考“支线任务”部分的任务“寂静地图”），全部购买后即可解锁该成就（具体位置请参考前文“区域地图”部分）。

一个小技巧是，由于已购买地图的区域会显示出完整的轮廓（尚未前往的位置显示为灰色），所以在检查自己漏了哪张地图时，可以打开地图看看哪个区域中还存在不完整的“断路”。

神殿之光 30点

解锁条件 完成所有战斗圣殿。

找回失物 50点

解锁条件 找到所有收集物品。

取得方法 这里的所有收集物品除了指生命 / 能量核心碎片，葛烈克矿石，精灵碎片这些重要物品以外，还包括数量最多的“精灵之光容器”（地图上显示为黄色光点），若没有辅助的话很容易有漏网之鱼。

因此，强烈建议先去完成“物有所用”这个支线任务，获得“将所有收集品位置标记在地图上”的奖励之后，再开始“清扫”各类收集品，全部完成也只是时间问题。

杰出的商人 20点

解锁条件 完成贸易系列任务。

完美主义者 30点

解锁条件 完成所有支线任务。

装修大师 30点

解锁条件 完成所有泉源林地项目。

极速恶魔 50点

解锁条件 击败所有精灵试炼中开发者的幽灵。

取得方法 这里的“开发者的幽灵”指的就是每一场竞速中出现的幻影，它不仅是领路人，也是玩家在熟悉赛道时观察的对象——“什么时候应该使用冲刺”很大程度上决定了成败，需要多加练习。在全部的九个精灵试炼中击败幽灵即可解锁此成就。

毫发无伤 20点

解锁条件 在不受伤的情况下击败默拉。

及时败落 20点

解锁条件 在2分钟内击败库欧洛克。

取得方法 首先明确“毫发无伤”与“及时败落”这两个成就均无难度限制，所以建议在简单难度下完成。如果未能达成要求，想要再度挑战就得等到下一周目，所以开始挑战以前应将存档备份（备份的具体方法请参考下文的最后一项成就解析）。如果玩家能够在获得 50% 攻击力加成的情况下挑战，则更加轻松（获得方法详见前文“支线任务”部分）。

“毫发无伤”成就有一定难度，可能需要多次尝试熟悉套路。将“无谋之勇”“刚劲”“灵力翻腾”“生命源力”等增加攻击力的精灵碎片装备上，武器的话建议使用射出长矛的“尖刺射击”，可以相对安全地在远处施展强力攻击。

而“及时落败”成就则相对简单，同样将“无谋之勇”等增加攻击力的精灵碎片装备上。然后将强化精灵弓箭的“多重箭矢”“高速射击”等装上，近距离对着 BOSS 一阵“喷射”即可，不必理会躲避对方攻击之类的问题。

杂技动作 15点

解锁条件 在空中同时应付至少 3 个投射物，且时间超过 5 秒。

取得方法 这一成就在不断发射炮弹的机关处最好解锁，比如在“墨水沼泽”区域，击败甲虫 BOSS 后获得“猛击”的位置附近便有一系列横向 / 纵向发射紫色炮弹的机关，连续对炮弹按 LB 键使用“猛击”使自己保持在空中直到解锁即可。

空中交锋 15点

解锁条件 在不落地的情况下击败 5 个敌人。

取得方法 正常情况下，找一个不断放出小蜜蜂的蜂巢（比如主线流程时“鲍尔高地”区域入口附近），不断利用多段跳跃和弹射，保持不落地地杀死五只蜜蜂即可（简单难度比较好完成）。

不过实际上在进行主线的过程中，有一处可以非常轻松地解锁该成就的地方：在主线任务“坠落的好友”中，与小黑重聚后，会有一段操作小黑进行移动的流程，在初次扇风产生上升气流的位置，以及前方拾取四块拱心石的位置，各存在一只黄色的爆弹型敌人，对其扇风并使其撞到墙上便可使其爆炸，而对方刷新速度很快，只要注意期间使用 RT 键在气流中漂浮不落地，重复上述过程五次即可。

纯净无暇 10点

解锁条件 避免碰触任何腐败的水。这里的“腐败的水”指的是流程前期

取得方法 出现的紫色的水，掉入其中的话会不断掉血。若不慎落水的话，就赶紧趁死亡之前退出游戏重来吧（死亡后会自动保存）。而当流程进行到完成“沉默齿轮”任务，将水车修理好之后，紫色的水便会得到净化，该成就也会随之解锁。

炸裂光矛 10点

解锁条件 用一发光之标枪击败 3 个敌人。

取得方法 首先到NPC欧佛处将“尖刺射击”购买并升级（附加范围伤害效果），然后同样是找一个不断放出小蜜蜂的蜂巢（比如主线流程时“鲍尔高地”区域入口附近）完成。

不过此成就在“寂静森林”区域的战斗圣殿处完成会更加轻松：该战斗圣殿的其中一波敌人是同时出现多个爆弹型敌人，由于这类敌人本身会产生连锁爆炸，所以趁它们聚在一块儿时发射标枪，可轻松达成条件。

非我所为 10点

解锁条件 使用周遭的危险物击败 10 个敌人。

取得方法 几乎是流程中自然解锁的成就，引诱 / 弹射蚊子型敌人撞向荆棘、将爬虫型敌人打入水中、吸引沙中或水中的冲刺型敌人撞向尖刺等等均算作有效。

无碎片上阵 20点

解锁条件 在不装备碎片的情况下完成游戏。

精灵之光零施放 40点

解锁条件 在不使用精灵之光的情况下完成游戏。

取得方法 “无碎片上阵”这“精灵之光零施放”两项成就建议在简单难度下，并且单独绑定在一个周目中完成，毕竟如果再添加其他额外条件的话会比较麻烦。注意，“精灵之光零施放”成就所要求的“不花钱”，不仅仅是禁止购买技能、碎片等，还包括禁止购买地图商人路波的地图，要当心手滑。

争分夺秒 40点

解锁条件 在 4 小时内完成游戏。

永生不死 50点

解锁条件 在没有死亡的情况下完成游戏。

取得方法 “争分夺秒”与“永生不死”这看似最难的两个成就实际上放在一起完成最为划算。建议完成一周目之后再来挑战，在对主线剧情的基本流程有足够的认识和较深的印象后，可以使之轻松许多。

有两点需要注意：一是选择简单难度开局，二是养成定时备份存档的习惯。备份存档的方法是回到标题菜单，选择“开始游戏”后会进入选择存档栏位的页面，这时选定想要备份的存档按下 X 键“复制”，然后在其他空栏位按下 Y 键“贴上”，即可极为方便地将存档（包含十个最近的存档点）备份出来。

借助此机能，当玩家觉得在某个位置浪费太多时间，或者不小心死亡之后，都可以立即从备份的位置（或者稍早一些的检查点）重新开始。剩下的，就是玩家各自踏踏实实地多多练习了。

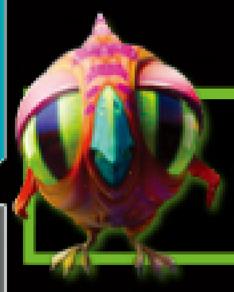
在完成“永生不死”时，由于死亡时游戏会立即自动存档，所以不要尝试在死亡时立即退出游戏的做法，以免发生意外。而至于“争分夺秒”成就，正常情况下，快速通关主线的耗时大概在三小时左右，总体来说是为玩家留有余裕的。最后，如果玩家想要确认死亡次数、游玩时间等统计数据，可以去找到“泉源林地”区域避难所左侧位置的 NPC 莫塔（具体位置请参考“支线任务”部分的任务“物有所用”）进行查看。

文 三日月
美编 01

作为 Typhoon Studios 的第一款游戏，游戏融合了一点“银河城”和开放世界主视角射击游戏的常见要素，配合上友好的难度、各种黑色幽默的桥段和欧美文化梗，总的来说是一款非常适合用来消磨时间的成就 / 白金神作。但后续更新的成就 / 奖杯需要强制玩家打多两周目才能完美，强行延长了完美本作所需的时间。

全成就 / 奖杯要点

PC	PS4	XOne	
狂野星球之旅		505 Games	
Journey to the Savage Planet		动作冒险	中文版
2020 年 1 月 28 日	本地 1 人、在线 2 人	无对应周边	
价格为 240 港币			



综述

奖杯总数	铜32、银15、金4、白金1/52个
成就总数	1325点/52个
完美难度	4/10
完美所需时间	15至20小时（白金时间）、30小时以上（完美时间）
在线成就/奖杯	5
最少通关次数	3
有无会错过的成就/奖杯	无
成就/奖杯BUG	无
特殊需求	无

虽说本作的全成就 / 白金难度极低，但 100% 却有点繁琐，对于部分玩家来说最大的难点可能是在线部分。本作的在线部分只有合作，但只对应好友邀请而不能随机匹配，玩家必须和好友才能联机。另外理论上本作可以通关一次就全成就 / 白金玩家只需要找一个快通关（调查驾驶舱前）的好友然后进他的游戏即可。不过即便如此，玩家还是需要老老实实地找全收集和推进流程才能全成就 / 白金。

游戏后续更新了免费 DLC《弱模式》和收费 DLC《极品垃圾》，后者为常规 DLC，而前者则是不少完美主义者深恶痛绝的“新游戏 +”模式。这个模式比较麻烦的一点是其合作模式和单人模式的成就 / 奖杯是分开的，而且“坏结局”的解不了这两个成就 / 奖杯的，必须要完整通关，也就是打完最终 BOSS，非常麻烦。

由于存在弱模式的缘故，本作完美和白金的路线会有略微的不同。

完美路线如下

1. 一时间找不到好友的玩家可以直接跳过第一步，开始一周目，模式为“弱模式”。

在有好友的情况下，一周目直接开始弱模式的合作模式。由于可以两个人互救的缘故，实际难度并不算高。在这个过程中可以直接将本篇里与联机相关的成就 / 奖杯一并解决掉。此周目的目标只有击杀最终 BOSS，收集可以直接忽视，只拿路上能拿到的，保证自己角色的能力和装备达标即可。

通关后开新档，这次的目标是单人模式下的弱模式。

2. 通关单人版的“弱模式”，值得注意的是，弱模式中玩家的命是有限的，因此在这个模式下搞全收集存在一定的风险，想玩得安逸一点的玩家建议开一个新档，用正常模式来完成全收集。

通关后开新档，这次是一般模式。

3. 速通三周目，三周目为一般模式，具体流程可参考下文。三周目只需要找到 5 罐燃料，不需要打最终 BOSS 直接触发坏结局即可。通关后继续游戏，然后查漏补缺，补完全收集和全升级，并解锁除了速通以及联机以外的其他成就 / 奖杯。

4. 没有解锁联机成就 / 奖杯的玩家找一个好友把剩余的成就 / 奖杯补完。

注：由于截稿至截稿日，PS4 版本作的 DLC 依旧没有登陆港服，因此如果你是个 PS4 港服玩家的话，那就只能再等等了。

白金路线如下

1. 正常打到第一个 BOSS 前，PS4 版玩家可以在这里备份一个存档，XOne 玩家无视就好（其实也省不了多少时间），此时已经在联机的玩家可以忽略这一步直接推进流程。

2. 正常推进流程，击杀最终 BOSS 并收集 5 罐燃料，然后通关并解锁第二个结局。

3. 查漏补缺，补完全收集和全升级，并解锁除了速通以及联机以外的其他成就 / 奖杯。

4. 速通二周目，具体流程可参考下文，二周目为速通流程，只需要找到 5 罐燃料。

5. 没有解锁联机成就 / 奖杯的玩家找一个好友把剩余的成就 / 奖杯补完。

PDF杂志购买微信：bfc0400

最后的边疆

解锁条件 解锁除此以外的所有奖杯

殖民者 10点/

解锁条件 流程相关

已击败岩石巨爪 50点/

解锁条件 流程相关

已击败俘虏史怒女王 50点/

解锁条件 流程相关

已击败泰瑞托莫 50点/

解锁条件 流程相关

芝麻开门 15点/

解锁条件 流程相关

而且！！我们回来了 10点/

解锁条件 第一次死亡

获得方法 基本算是个流程杯，不会错过。

打电话回家 10点/

解锁条件 播放金德里德传来的视讯

获得方法 流程相关，不会错过。

食人族 10点/

解锁条件 引诱五只生物内斗

获得方法 诱饵可以打在敌人身上，多准备几个往敌人堆里扔就好。

恐怖小店 10点/

解锁条件 把五只膨风鸟喂给食肉涡旋花

$600 男人 50点/

解锁条件 购买全部升级

更強壯、更快速，大概还有毒 20点/

解锁条件 吞食每颗黏橘果实

无人查收 10点/

解锁条件 拿回自己的战利品宝箱

获得方法 死亡一次后，系统会触发一个特殊的支线任务“取回战利品”，丢失的资源会直接显示在地图和扫描上，玩家之后去捡回来就可以了。值得一提的是，即便玩家在这个过程里再死一次，资源本身也不会消失。

心灵手巧 20点/

解锁条件 使用过所有左手工具

获得方法 随着游戏推进会逐步解锁，鉴于左手工具的用途非常广泛，玩家基本都会使用一次。

不在游戏中 10点/

解锁条件 收集所有影片

你的友善邻居... 20点/

解锁条件 在不落地的情况下，连续在十个不同的抓钩间移动

获得方法 抓钩包括滑轨和普通的抓钩点，在抓钩重点按跳跃可以在不碰地的情况下再次起跳。建议将跳跃相关的能力全部解锁后再来尝试这个成就/奖杯，可以提升容错率。推荐的点在第三个区域的“谜样尖塔”出发，来到第一个尖塔后往右侧的另一个尖塔前进，中途的一连串抓钩便是解锁的最佳地点

为了科学！ 15点/

解锁条件 完成一组科学实验

获得方法 玩家必须完成科学实验才能解锁更上一级的装备，因此不会错过。

已删除却未受遗忘 20点/

解锁条件 查看所有先前探索者的电子邮件

获得方法 游戏开始后不久就能解锁，电子邮件位于电脑的垃圾箱里。

泰瑞托莫？泰瑞托莫！ 50点/

解锁条件 流程相关

不得退款 20点/

解锁条件 四小时内通关

获得方法 4小时通关实际上非常充裕，即便玩家老老实实地打完整个流程，时间依旧是够用的。然而玩家还能将这个通关时间再缩短一些，方法是直接找到五个燃料罐然后回家，直接省掉第三区域的绝大部分流程和第四区域。流程方面虽然以速通为主，但玩家依旧需要注意顺路提升一下自己的HP和耐力最大值，找个十个左右就差不多了，可以根据一周目找收集时留下的大概印象去找，更高的HP可以提高容错率。对自己操作有信心的玩家可以无视。

流程开始后除了主线所需的能力以外，其余升级一律无视，不过武器的伤害还是可以提升的，升级一次即可，用处同样是提高玩家的容错率。最快找到五罐燃料所需的能力和道具有：

炸弹石榴稳定剂
质子锁链
高阶质子锁链
发射强化器
跳跃推进器
重踏强化器
炸弹石榴
弹跳种子

流程一路推进到升华之境，之后系统会提示玩家去收集两个能力，收集完弹跳就可以回头去找燃料了。第一罐燃料直接完成支线任务即可，其余四罐位置如下：

脓疮裂口：需要蓄力跳和弹跳种子，利用弹跳种子放在高台前，蓄好力后直接走过去弹起，在空中再发动蓄力跳就可以跳上高台，最后还需要一个炸弹石榴炸开石壁。

脓疮裂口：从传送口出来后往回走直到走到遇到俘虏史怒的地方，在图标注的地方蹲下去就能直接找到。

行星废料：从传送点出来后往左走，直到发现一个需要高阶质子锁链才能通过的地方，然后顺着轨道就能找到。

西尼德VII真菌区：从传送点出来后往右走，在图注地点的尽头使用重踏能力。

找到五罐燃料后就能直接返回飞船通关，熟练的话大概一个半小时左右便能通关。必须注意的一点是，本作没有暂停，除非直接退出游戏或者退回到菜单，要不然游戏时间是不会暂停的，即便是进入系统菜单也不会。

翻转小鸟 10点/

解锁条件 受到膨风鸟的撞击，然后把它杀了

祸害巫师 10点/

解锁条件 连续在五个不同的弹力卵囊上弹跳

获得方法 场景数量不够的话可以自己利用“弹跳种子”造多几个。

大家都想这样干… 15点/

解锁条件 45秒内踢飞10只膨风鸟

获得方法 推荐在第一个区域的“陨石坑”处解锁，从传送点出来就会遇到一大群膨风鸟，用诱饵将其引到一起后就可以开踢了，解决第一批膨风鸟后立即往右边的下方跳，接下来的区域里还有不少膨风鸟。值得一提的是，这里的成就/奖杯说明有点问题，玩家需要使用近战踢飞才算。另外顺便说一句，所有不限敌人种类的击杀挑战/成就/奖杯都可以在这里解，这里的同屏敌人数量在游戏中可谓是数一数二的多，而且很弱。

杀完这批后直接往右走向下跳。

再会啦地鼠! 10点/铜杯

解锁条件 15秒内杀死5只施诺佐

家里蹲史考特诺伍德… 10点/铜杯

解锁条件 踢飞25只膨風鸟和25只马龙虫

获得方法 注意是“踢飞”，而不是其他攻击手段。

你们两个疯子想先做啥? 10点/铜杯

解锁条件 开始合作游戏

他用粘液攻击人家 10点/铜杯

解锁条件 被粘液击中

别越过溪流 10点/铜杯

解锁条件 攻击合作伙伴

我来，我见、我征…踹你屁眼 20点/铜杯

解锁条件 在合作游戏中击杀岩石巨爪

帮点忙拜托 20点/铜杯

解锁条件 复活你的合作伙伴

别烦我，杰西 10点/铜杯

解锁条件 被船长用大便击中

获得方法 船长的外观就是一只飞行的金鱼，当玩家呆在其正下方时，它就会往玩家头上拉屎。

终于回家了 100点/金杯

解锁条件 流程相关

获得方法 所谓的“好结局”，解锁方式为击败最终BOSS后收集5罐燃料，之后调查飞船的驾驶舱即可。

去他的噪音 20点/铜杯

解锁条件 没有击杀泰瑞托莫的情况下返航

获得方法 所谓的“坏结局”，解锁方法和好结局差不多，区别在于需要玩家在击杀最终BOSS前先收集5罐燃料，之后调查飞船的驾驶舱。顺便一提，这个也是4小时速通的最简单方法。

植物学家 20点/铜杯

解锁条件 扫描所有植物

获得方法 全植物名称及位置如下表：

名称	首次登场场景
铝矿脉	标枪号之外
琥珀护甲	行星废料
轰鸣球茎	脓疮裂口
又大又老的坚果	脓疮裂口
凋零炸弹植物	陨石坑
枯萎的炸弹植物（青少年）	陨石坑
凋零炸弹植物（幼儿）	陨石坑
炸弹石榴	高耸水晶
炸弹石榴植物（青少年）	高耸水晶
炸弹石榴（幼儿）	沙芬山的悬崖
炸弹臭番茄	高耸水晶
微风吹拂	干燥地带着陆
明亮花簇	高耸水晶
堡垒树丛	行星废料
大盗密垒	标枪号之外
卡可果	陨石坑
蓬叶	高耸水晶
碳矿脉	标枪号之外
柠檬甜味	高耸水晶
战斗宝箱	陨石坑
劈啪火药草	修复的传送仪
滴水孔	潮湿的门廊
小弱帽	西尼德VII真菌区
漂浮蘑菇	脓疮裂口
脆弱水晶	标枪号之外
真菌西莫	行星废料
巨型炸弹石榴	高耸水晶
发光灌木	高耸水晶
蛛丝木	脓疮裂口
抓钩花	标枪号之外
抓钩栏杆	脓疮裂口
恐怖开场	潮湿的门廊
六角飘飘水母坑	标枪号之外
大型蚁丘	高耸水晶
幼虫果冻	脓疮裂口
棉花液	地狱之炉
大量头骨	标枪号之外
金属制种子袋	标枪号之外
多脚树	标枪号之外
膨风泉	标枪号之外
膨风鸟坟场	行星废料
膨风鸟巢穴	标枪号之外
脓汁发射器	潮湿的门廊
盐晶	标枪号之外
施诺佐洞穴	干燥地带着陆
电击果实植物	修复的传送仪
电击果实植物（青少年）	修复的传送仪
电击果实植物（幼儿）	修复的传送仪
矽矿脉	高耸水晶
烟雾喷口	高耸水晶
太空莴苣	修复的传送仪
刺刺树	脓疮裂口
弹跳卵囊	标枪号之外
臭臭菇	行星废料
石头护甲	沙芬山的悬崖
萨克雷松	干燥地带着陆
蜂巢护盾	西尼德VII真菌区
蜂群巢穴	西尼德VII真菌区
触角芦苇怪	标枪号之外
触角杂草怪	高耸水晶
瓦特维尔	标枪号之外
活力植物	标枪号之外
枯木	修复的传送仪

其中有几种比较容易错过的植物，六脚飘飘水母坑在第一次遇到六角飘飘水母的场景里可以扫描到；膨风泉只存在于雪原；蛛丝树一旦靠近“树叶”就会飞走，因此只能从远处扫描。

动物学家 10点/铜杯

解锁条件 扫描所有生物

获得方法 全生物包括了BOSS，但BOSS的尸体也是可以扫描的，所以不用担心会错过。全生物位置如下

名称	首次登场场景
呕吐怪	陨石坑
迴力鸟（野生）	脓疮裂口
迴力鸟（隐士）	陨石坑
岩石巨爪	沙芬山的悬崖
俘虏史努	行星废料
俘虏史努女王	女王的巢穴
虫群	西尼德VII真菌区
六脚飘飘水母（低等）	标枪号之外
六脚飘飘水母（首领）	陨石坑
卡皮鬣狗（战斗）	地狱之炉
卡皮鬣狗（寡妇）	西尼德VII真菌区
肉类旋涡	高耸水晶
派克曼德（沙漠）	修复的传送仪
派克曼德（有大理石花纹）	陨石坑
豪猪发射架	陨石坑
受感染的膨风鸟	行星废料
施诺佐	干燥地带着陆
跳跳蛙（灰白）	跳跳蛙洞穴
跳跳蛙（生命值）	跳跳蛙洞穴
芽眼	陨石坑
泰瑞托莫	库门 4
巴卡施卡	高耸水晶
巴卡施卡（半吊子）	高耸水晶
巴卡施卡（库特）	高耸水晶
大盗（伯米）	陨石坑（推荐在修复的传送仪附近刷）
大盗（苔原）	标枪号之外
帝国圣甲虫	干燥地带着陆
马龙虫	谜样尖塔
催眠毒怪	标枪号之外
渗透方块	高耸水晶
膨风鸟（头目）	标枪号之外
膨风鸟（洞穴）	高耸水晶
膨风鸟（下雪）	标枪号之外
膨风鸟（山谷）	高耸水晶
船长（贵族）	脓疮裂口
船长（苏格兰人）	行星废料
船长（龟甲）	行星废料

所有生物中最麻烦的是大盗（苔原），这类敌人非常稀有，至少笔者只在游戏的一个地点里遭遇过这种敌人。具体地点位于标枪号之外的雪原东面地下洞穴，洞穴里有一条分岔路，右边是游戏里第一个需要电击果实才能通过的机关门，左侧是一个小区域，这个区域除了有大盗（苔原）以外，还有一个肉类旋涡和收集品。

■左侧便是大盗（苔原）所在地。

聚沙成塔 50点/银杯

解锁条件 收集一半外星合金

获得方法 本作的全收集难度很低，面罩相关的升级可以直接将升级的位置显示在画面上。但由于这些升级本身需要外星合金才能解锁，为了避免出现“由于没有足够外星合金升级探测器，所以找不到足够的外星合金来升级探测器”的窘况出现，笔者建议优先解锁面罩部分中显示收集位置相关的升级。

我想回家，最终 20点/铜杯

解锁条件 收集第一罐燃料

我也觉得，大概吧? 15点/铜杯

解锁条件 解锁传送点

这是我，又不是我，但还是我 20点/铜杯

解锁条件 扫描自己的尸体

获得方法 除非死无全尸（例如掉进虚空），要不然玩家的尸体会出现在死亡地点的附近。

我没有敌意 30点/铜杯

解锁条件 至少打击每种外星生物各一次

获得方法 全外星生物可参考上文“动物学家”部分。

电击 10点/铜杯

解锁条件 利用电击果实同时使五只生物昏迷

弹珠巫师 20点/铜杯

解锁条件 用一次充能攻击杀死五只生物

获得方法 “电击”和“弹珠巫师”都可以在上文“大家都想这样干…”提到的地点中解锁。

答案是42 50点/银杯

解锁条件 解锁并观看所有传输片段

谁是泰瑞托莫 50点/

解锁条件 收集并阅读所有远征日志

弱模式

老游戏大师 30点/

解锁条件 单人模式通关弱模式

获得方法 弱模式下玩家只有三条命，每个大区域各藏着一条命，命用光后就直接删档。难度并不是很高，实在没信心的玩家可以善用备份存档，另外这里的“通关”指的是击杀最终BOSS的正常结局。

老游戏联盟 15点/

解锁条件 合作模式通关弱模式

获得方法 由于可以互救，难度更低了。

极品垃圾

Kronus：已断开电源 90点/

解锁条件 通关DLC：极品垃圾

新行星，谁发现的? 30点/

解锁条件 完成DL-C1的全部扫描

获得方法 全扫描的难度比本篇低很多，绝大部分扫描都在玩家的必经之路上，在通关以及解锁其他成就/奖杯的过程中顺便搞定即可。比较麻烦的是植物的扫描，部分植物位于海里，比较容易错过的有“Ash-Preserved Creature”以及“Syphox”，前者位于“Kronus' Dominion”传送点下的熔岩里，后者则位于“Xipyar's Fathomless Cenote”传送点附近峡谷底端的水底。

平庸的力量 50点/

解锁条件 获得所有DL-C1上的新升级

海岸明信片 30点/

解锁条件 收集所有明信片

完整早餐的一部分 20点/

解锁条件 浸泡在热带膨风鸟奶中……

获得方法 和“他用粘液攻击人家”一样，利用蓄力攻击指定敌人即可“糊自己一脸”，热带膨风鸟在玩家开始DLC不久后就能遇到。

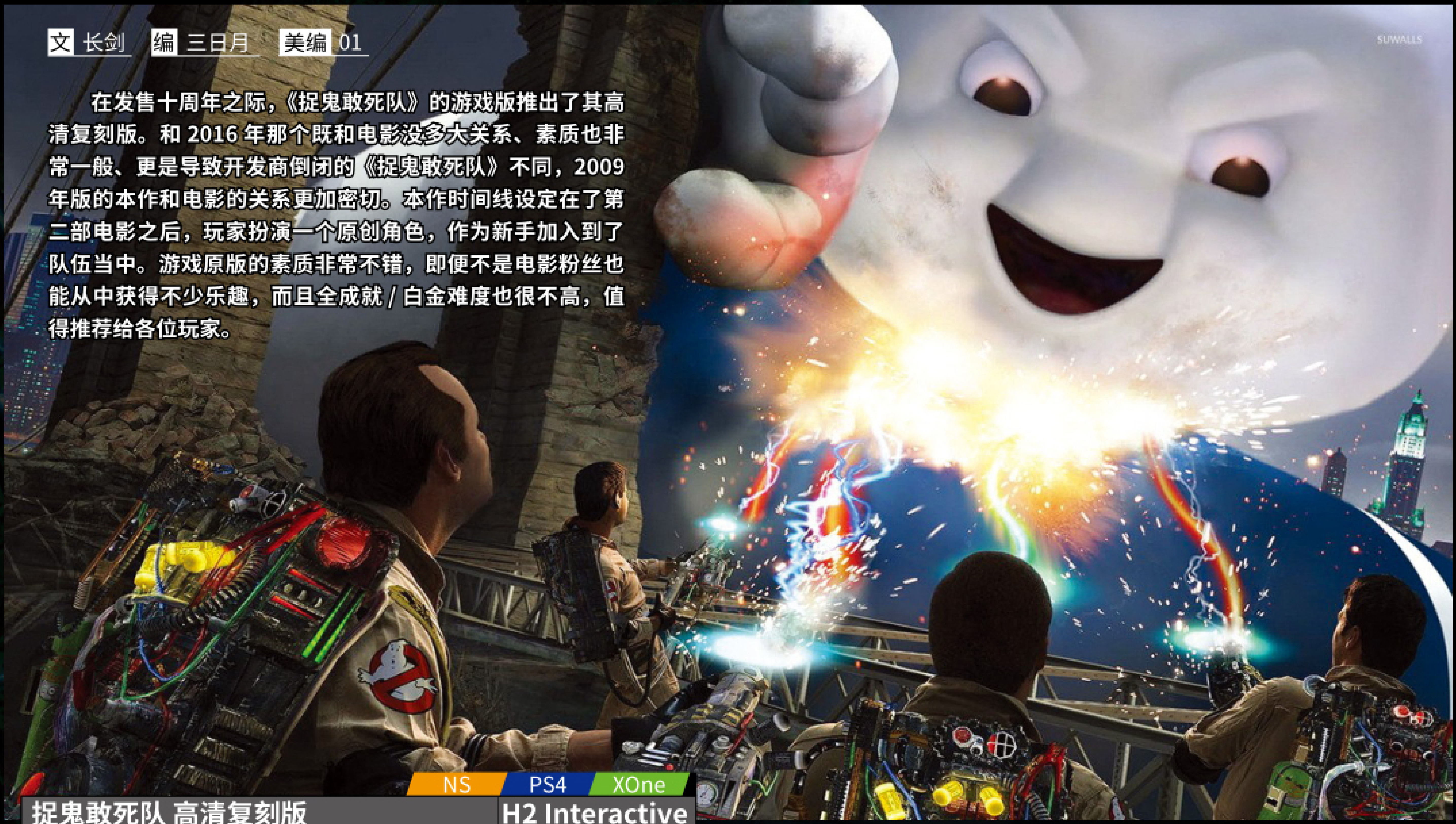
空中漫步 30点/

解锁条件 飞跃12个特殊气环同时不接触地面

获得方法 在主线流程中，玩家会在Kronus' Dominion处触发一场BOSS战，这也是解锁这个成就/奖杯最简单的方法，但由于特殊气环只会在BOSS战中出现，一旦错过就没法补。错过的玩家可以在“Gorgeous Gork's Gorge”区域再次尝试，难度会高一点但胜在可以重复尝试。

玩家在通过特殊气环的同时会补充喷射背包的燃料，笔者的建议是利用连点跳跃键来启动喷射背包，并通过滞空来寻找下一个气环，不然按住的话会燃料很快就会耗光。通过气环的同时燃料槽会变成紫色，玩家可以通过这点来判断自己是否成功“飞跃”。

文 长剑 编 三日月 美编 01



在发售十周年之际，《捉鬼敢死队》的游戏版推出了其高清复刻版。和 2016 年那个既和电影没多大关系、素质也非常一般、更是导致开发商倒闭的《捉鬼敢死队》不同，2009 年版的本作和电影的关系更加密切。本作时间线设定在了第二部电影之后，玩家扮演一个原创角色，作为新手加入到了队伍当中。游戏原版的素质非常不错，即便不是电影粉丝也能从中获得不少乐趣，而且全成就 / 白金难度也很不高，值得推荐给各位玩家。

NS PS4 XOne

捉鬼敢死队 高清复刻版		H2 Interactive	
Ghostbusters: The Video Game Remastered		动作射击	中文版
2019 年 12 月 12 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 240 港币			

全收集一览

全文物位置

要想找到文物，玩家需要使用 PKE 心灵能量计，当计量器变为蓝色时（有音效提示）就代表附近有被诅咒的文物，在画面下方也会显示文字作为提示。距离越近、朝文物所在方向对得越准，能量计两根天线的张角就会变得越大，信号灯也会闪烁得越频繁。由于靠近文物时会有明显的声音提示，玩家在探索时也不需要一直举着能量计。

塞奇威克饭店

1. 古斯塔夫自助托盘：在走廊将史莱姆幽灵扫描出来后，跟着它逃跑的方向走，此餐盘被扔在前方白色地砖区域的自动售货机前（即将和雷伊冲出去救彼得的位置）。

2. 唤人铃：从上一个收集处继续前进，将彼得扶起来后乘电梯回到大厅，消灭服务生幽灵后，可在位于靠电梯一侧大堂内的前台上找到此铃。

3. 棉花糖先生娃娃：跟随彼得继续前进到达厨房，在使用捕捉光束移开挡路的橱柜后，右转再右转走到底，此公仔位于发电机室门口的桌上。

4. 环球旅行箱：经过厨房来到宴会厅找到正在大快朵颐的史莱姆，先让它再吃一会儿，使用质子光束给角落处摆满饮料的壁橱右侧开个洞，绕进内侧可获得此木箱。

■烧毁壁橱，从圈出的位置进入后可找到此文物。

5.G. 塞奇威克的肖像画：从大厅出发与埃贡一起去追捕幽灵渔夫，剧情动画后楼梯被砸坏，开始单独行动，此时继续沿楼梯往上走，这幅饭店老板的肖像画被挂在楼梯断裂处旁边的墙上。

6. 预言烤面包机：被渔夫水淹过道，击败烛台型敌人后，继续使用计量器侦测渔夫的藏身之所。来到一个十字路口处，右手边即为渔夫所藏身的自动售货机，面包机位于正前方通道上的沙发椅背后。

时代广场

1. 盖拉诺的魔法桶：与温士顿一同进入洗衣房，出洗衣房之前，进入右手边的房间内可在地上找到这个工具箱。

2. 三趾詹金斯的无底瓶：从洗衣房出来，打爆油罐车为捉鬼车开路，沿此后巷前进不远处有一辆白色货车，此隐身瓶位于白色货车旁，用水泥砖和木板临时搭建的饮酒桌上。

3. 帕特雷利的恶作剧三角锥：从上一个收集处前进几步，到达歌剧院之前，往左侧的巷子走，可看到红色的“Otto’s Bar”招牌，此三角锥位于该酒吧门口。

■右侧即为歌剧院，往左侧的红色招牌方向走获得三角锥。

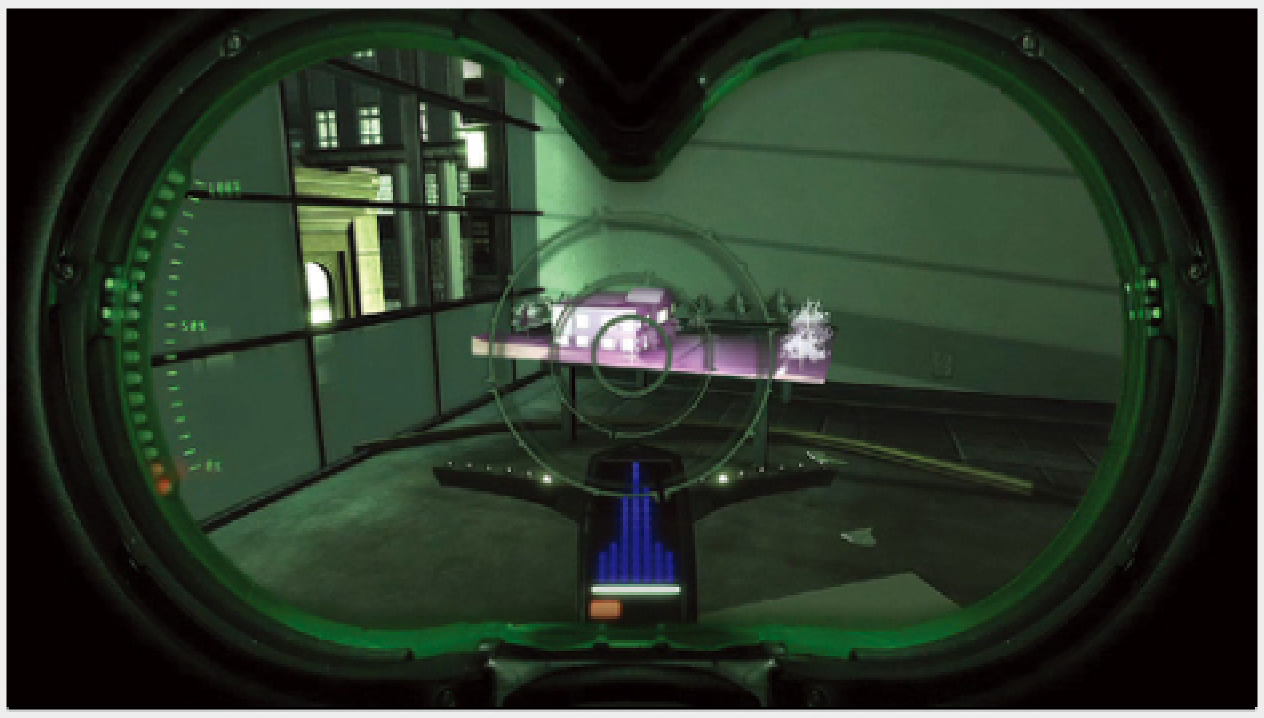
4. 阿斯摩太的热线：遭遇棉花糖先生，与雷伊一同逃进办公楼，这部红色电话位于前台的桌上。

5. 霍曼的黑矮房：搭乘电梯到达办公楼上层，来到一间

本文对应游戏版本 1.03

很大的办公室，消灭此处的大批敌人后，在办公室角落处找到此微缩模型。

6. 迷人的血红王子：从大办公室出来，这幅用鲜血所作的画就位于该走廊左拐的位置。



公立图书馆

1. 埃莉诺·崔蒂的肖像画：关卡开始不久，进入阅读区大厅击败书本魔像后，这幅恐怖的肖像画位于左前方的房间内，需要推门进去。

2. 顽抗的阅读灯：来到断电后的“书架迷宫”处，经过第一个小门往左边看有两台蓝屏机器，这盏不愿意给人照明的台灯位于机器旁边。

■台灯位于两台蓝屏机器旁边。

3. 厄运美女图月历：从儿童读书室出来，下楼梯到达的房间内，有一扇被椅子顶住的门，将椅子击碎进入房间，在墙上获得这本会自动翻页的月历。

4. 恶臭之座：在地下室击败漂浮的书架召唤的大批敌人后，前进一小段来到需要使用捕捉射线移除钢筋的位置，这张坐上去会发出屁声的座椅位于此房间的一个书架后方。

5. 阿里·埃尔巴鲁令人憎恨的地毯：打败图书管理员老奶奶，进入异世界后来到有五座传送门的大厅，与书本魔像战斗的位置。以魔像出现时面对的方向为准，进入上楼梯左侧的传送门内可找到这张来自波斯的飞毯。

6. 菲勒威尔的跟踪椅：经过满是镜子的房间后一路前进，途中会经过一间家具摆放位置上下颠倒的房间，这张沙发椅位于此房间内的天花板上。

历史博物馆

1. 佞言仪式面具：关卡开始不久，打开电源开关后进入的房间内，此面具位于角落处的一个货架上。

2. 受诅咒的C. 斯塔基步枪：进入美国南北战争展厅后，入口处左转走到底，在墙上发现这把能射出炮弹的步枪。

3. 阿扎索特普的袋装头：从木乃伊室使用粘液喷出隐藏门出来后，这颗巨大的石头（对，是石头）位于此处走廊上，旁边有一个饮水机。

4. 腓尼基瘟疫花瓶：从上一个收集处继续前进，遇见董事会主席，消灭敌人后踢开房门，在左转的第一个展柜内发现此花瓶。

5. 董事会之画：这次右转走到底，这幅会根据角度变换模样的画被挂在拐角处。

■踢开房门看见这个小鸟雕像，左拐可获得4号文物，右转为流程正道，并且直走到底就会看到5号文物。

6. 无线遥控Ecto-1捉鬼车：进入博物馆地下的隧道网络后，来到开阔的大隧道场景，右转为流程正道，左转则可以找到这辆精美的遥控玩具车。

重返塞奇威克饭店

1. 被附身的喇叭牛仔裤：关卡开头位置，进入左侧漆黑一片的走廊内可找到这条会自己走路的牛仔裤。

2. 花椰菜皇后自传：找到被吓坏的饭店经理，沿旁边的楼梯上到被围栏拦住的位置，在地上找到这本自传。

3. 残酷的烤箱：从大堂刚进入厨房时，右边有两个橱柜，使用捕捉光线移开靠近角落的一个橱柜后可以找到这台冒着熊熊大火的烤箱。

4. 瑞士死亡钟：通电后再次回到饭店大堂，饭店入口附近有一座喷泉，旁边有一扇小门可以通过互动打开，进入房间可获得这个被彼得当桌扇用的钟（里面也是完成本关的特殊挑战的地方）。

5. 幽灵冲水马桶：与埃贡来到12楼，在走廊其中一个岔路左拐会侦测到蓝色信号，举起计量器作为指引打开其中一个房间的门，进入该房间的洗手间可找到这个血淋淋的马桶。

6. V. 贝拉斯库的不忠胡子：跟随雷伊继续前进，在他与玩家对话的剧情动画后，前方往右转直走就能找到这把胡子。

■画右侧的门可以踢开，里面便是幽灵冲水马桶的所在地。

PDF杂志购买微信：bfc0400

失落的岛屿

1. 戈萨教堂歌本：从登陆位置来到地面，看见一尊天使雕塑，打碎雕塑旁挡路的木桶进入获取。

2. 痛苦的绒毛熊：进入树篱迷宫后，在其中一个角落的锁链转盘脚下找到。

■小熊手办位于迷宫内其中一个角落的锁链转盘脚下。

3. 提阿玛特岛猎狐：从树篱迷宫打开大门进入后右转走到尽头，左侧有一处用木板封住的通道，轰开模板进入后在墙上找到这幅画。

4. 阿拉巴斯特福薄号的舵轮：剧情动画后掉入下水道区域，在进入第二个通风管内时，左转为流程正道，右转进入的厅内可找到这个船舵。

5. 魔鬼克星 DVD：打开闸门将黑色史莱姆排尽后进入下水道，在第一个岔路口右转可获得这张 DVD 光盘。

6. 会唱歌的粘液：从下水道出来，将温士顿从铁处女中救出后，从二楼进入下一个房间内，往左侧的巷道走进去可找到这套彩色史莱姆罐子。

中央公园墓地

1. 会吹口哨的瑁什半身像：关卡开头直走到底右转即可找到。

2. 魔鬼克星马克杯和气球：继续前进来到一座教堂前，面对教堂经过右侧的缺口后左转，绕到小墓室的背后获得。

■绕到小墓室的背后发现该马克杯。

■烧毁图中圈出的灌木丛后进入并获得该文物。

3. 石天使的头：为捉鬼车打开大门后，与雷伊一起探索的途中，剧情动画后消灭大量敌人。打碎挡路的几块墓碑，将右前方的一丛灌木烧毁，在其后的这一小块空地上找到。

4. 鬼果树：使用灯笼形状的钥匙打开墓穴大门，剧情动画后来到墓地另一侧，从墓穴出门右转走到底，再左转可发现这株小树。

5. 伊瓦·尚多尔的头骨：帮助捉鬼车打开第二道门，再次进入地下区域，来到“瀑布”位置。面对瀑布左转有两条岔路，击碎右侧岔路的枯木走到底可获得该头骨。

■击碎图中圈出的枯木走到底可找到此文物。

6. 天使长的胆囊：来到绿色骷髅头标记的大铁门挡住捉鬼车的位置，此文物位于铁门对面的其中一个壁龛内。

全饮水机位置

饮水机的收集在游戏中没有相关统计，对自己记忆力不太有信心的读者建议动动笔头记一下笔记以免遗留。在饮水机饮完水后到下一个检查点就可以退出关卡，这样也算是完成收集。

1. 消防站：游戏开篇所处的消防站内，从一楼进入地下室之前的楼梯上方位置。

2. 塞奇威克饭店：检查点“延长保固服务”，在与饭店经理对话完毕之后，刚进入饭店的右手边过道内可以找到。

3. 塞奇威克饭店：检查点“轻骑兵的冲锋”，在渔夫从自动售货机中逃出，跟随其走出积水走廊，即将进入 BOSS 战之前的房间（即电梯门打开，积水顺着电梯井排出的地方），此饮水机位于第一部电梯对侧的角落处。

■这个饮水机算得上位置最为隐蔽的一个。

■箭头所指处即为饮水机位置。左侧的门为离开洗衣房的路，右侧的门通向本关的一个文物所在位置。

4. 时代广场：“转圈圈”检查点，即从大街上进入洗衣房后，在离开洗衣房之前的房间角落处可找到此饮水机。

5. 时代广场："比赛上楼顶"检查点，从检查点处沿走廊直走，左转后立马就可以看见此饮水机。

6. 公立图书馆："说故事时间"检查点，即进入儿童读书室之前必经的走廊上。

7. 历史博物馆："藏骨堂"检查点，即从木乃伊室使用粘液喷开隐藏门出来后，这颗巨大的石头位于此处黑漆漆的走廊上（旁边有一个饮水机）。

8. 重返塞奇威克饭店："紧急发电机"检查点，即从厨房进入发电机室时，刚打开门就可以看到。

全超自然生物扫描

值得注意的是，虽然在重玩任务菜单中玩家能看到每一个关卡的扫描情况，但实际上这个总数并不完全匹配（例如一些重复会一些会在多个关卡中重复出现的敌人在多个关卡中出现的敌人也会被算进扫描情况中）。笔者的建议是看到一种新敌人就扫描一下，已经被扫描的敌人不能被再次扫描。当幽灵大全中的档案总数达到 53 时，就能解锁成就 / 奖杯"退后老兄。我是个科学家"。

■塞奇威克饭店

1. 史莱姆：消防站。
2. 懒惰鬼：消防站。
3. 幽灵侍者：饭店大堂。
4. 死鱼飞灵：厨房。
5. 分支烛台爬行怪：淹水走廊。
6. 厨房魔像：BOSS 战阶段。
7. 帕皮 · 萨葛西：BOSS 战阶段。

■时代广场

1. 迷你棉花糖：关卡开始阶段，与捉鬼专用车 Ecto-1 一起前进的过程中。
2. 幽灵游民：位置同上。
3. 石头滴水兽：位置同上。
4. 幽灵工地敌人：位置同上。
5. 幽灵歌剧女主唱：歌剧院前。
6. 棉花糖先生：时代广场。

■塞奇威克饭店

1. 迷你棉花糖：关卡开始阶段，与捉鬼专用车 Ecto-1 一起前进的过程中。
2. 幽灵游民：位置同上。
3. 石头滴水兽：位置同上。
4. 幽灵工地敌人：位置同上。
5. 幽灵歌剧女主唱：歌剧院前。
6. 棉花糖先生：时代广场。

■公立图书馆

1. 书本魔像：关卡开始不久，进入阅读区大厅位置。
2. 幽灵图书馆员：从大厅来到楼下的房间中。
3. 纸造人：进入断电的书架迷宫时。
4. 书蝙蝠：经过书架迷宫后沿走廊进入的大房间内。
5. 克鲁斯图：位置同上。
6. 克鲁斯特：位置同上。
7. 书本百夫长：从儿童读书室出来后，前方铺有红地毯的房间内。
8. 煤块魔像：打开地下室的电源开关，打倒书本魔像后进入的熔炉房间。
9. 邪教徒：异世界中满是镜子的房间。
10. 毁灭神耶仄特洛 :BOSS 战阶段。

■历史博物馆

1. 被附身的人类：关卡开始不久，救出木箱内的博物馆馆长后，扫描被附身的雷伊。
2. 宿灵鬼：使用黏液将其从雷伊身上喷出来以后扫描即可。
3. 幽灵选美皇后：乘电梯来到博物馆入口大厅，剧情影像之后可扫描。
4. 被附身的雕像：击败幽灵选美皇后之后继续前进所来到的走廊内。
5. 飞天颅：沿走廊前进到达的有神殿模型的大厅内。
6. 美利坚合众国鬼：美国南北战争展厅。
7. 美利坚联盟国鬼：美国南北战争展厅。
8. 毒液爬行怪：BOSS 战阶段。
9. 黑粘液魔：BOSS 战阶段。
10. 董事会主席：BOSS 战阶段。

■重返塞奇威克饭店

1. 蜘蛛网魔：饭店大堂内。
2. 幽灵厨师：从发电机室返回厨房时遇见。
3. 厨房飞灵：位置同上。
4. 德富雷斯特主厨：位置同上。
5. 蜘蛛爬行怪：与埃贡来到 12 楼后的走廊上。
6. 蜘蛛女巫：BOSS 战阶段。

■失落的岛屿

1. 黑粘液鬼：从树篱迷宫打开大门进入的建筑内。
2. 黑粘液怪：打开闸门将黑色史莱姆排尽后出现。
3. 被囚禁的幼体恐兽：BOSS 战阶段。

■中央公园墓地

1. 墓地爬行怪：为捉鬼车打开大门后，与雷伊一起探索的途中遇见。
2. 墓魔：位置同上。
3. 邪教徒召集人：上一批敌人前方不远处。
4. 坟怪：使用灯笼形状的钥匙打开墓穴大门的途中遇见。
5. 石天使：绿色骷髅头标记的大铁门挡住捉鬼车的位置。
6. 钥匙头怪：打开绿色骷髅头大铁门后，捉鬼车拉开的大门内。
7. 创造者尚多尔：BOSS 战阶段。

环境扫描

1. 灵气
2. 灵气残留物
3. 黑粘液
4. 黑粘液出入口

全成就 / 奖杯要点

综述

奖杯总数	铜 32、银 5、金 4、白金 1/41 个
成就总数	1000 点 /40 个
完美难度	5/10
完美所需时间	10 小时左右
在线成就 / 奖杯	无
最少通关次数	2
有无会错过的成就 / 奖杯	有
成就 / 奖杯 BUG	有
特殊需求	无

■全成就 / 白金路线

1. 选择最低难度"业余级"开始游戏，扫描全部"超自然生物"，收集所有"被诅咒的文物"，完成每一个关卡的特殊挑战，在所有的饮水机处喝一次水，并以将"财物损失"控制在 10 万美金以内的状态完成游戏。

2. 选择最高难度"专家级"开始游戏，并使得"财物损失"累计超过 300 万美金的状态下完成游戏。

表面上看，由于"财物损失"的两个成就 / 奖杯相互排斥，所以至少需要完成两周目游戏才行。不过经笔者验证，本作对于"完成游戏"的定义和判定机制并非真正的要求玩家从头打到尾，所以这就让我们"有了空子可钻"，只需一周目外加再打一遍各关底 BOSS 即可。加之本作"重玩关卡"的选关功能又极为便捷，一个关卡被拆分成非常多的检查点，让玩家可以精确到每一小段流程中的时间点处完成特定收集或挑战，从人性化的角度来说简直无可挑剔，让玩家完美游戏的过程轻松愉快。

从效率来看，本作建议的全成就 / 白金路线如下：

1. 选择最低难度"业余级"开始游戏，尽可能完成全收集，必须注意的一点：以将"财物损失"控制在 10 万美金以内的状态完成游戏。

2. 使用"重玩关卡"，补齐剩余收集以及特殊战斗要求，完成各关

卡的特殊挑战。

3. 使用“重玩关卡”，以最高难度“专家级”完成每一关的开头一个检查点以及最后一个检查点。

4. 使用“重玩关卡”，到特定关卡的特定检查点刷取 300 万美金“财物损失”的成就 / 奖杯，全成就 / 白金达成。

白金奖杯

解锁条件 奖励在魔鬼克星游戏中的优异表现！

我们发现天才了！ 20点 / 铜杯

解锁条件 完成“消防站”培训关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

鲜花仍然完好无缺！ 20点 / 铜杯

解锁条件 完成“欢迎光临塞奇威克饭店”关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

甜点替身上阵 20点 / 铜杯

解锁条件 完成“时代广场大恐慌”关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

抓住她！ 20点 / 铜杯

解锁条件 完成“探查图书馆”关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

幽灵狂热蔓延纽约 20点 / 铜杯

解锁条件 完成“（超）自然历史博物馆”关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

有人在12楼看到蟑螂 20点 / 铜杯

解锁条件 完成“重返塞奇威克”关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

让我猜猜，是戈萨的信徒 20点 / 铜杯

解锁条件 完成“失落的岛屿崛起”关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

圣经级的灾难 20点 / 铜杯

解锁条件 完成“中央公园墓地”关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

我们来，我们见…… 50点 / 铜杯

解锁条件 使用“业余级”或“老手级”难度完成游戏

你是神吗？ 150点 / 金杯

解锁条件 使用“专家级”难度完成游戏

获得方法 本作的最高难度难度并不低，游戏中有很多能在高难度下秒杀玩家的敌人，而愚蠢的友军AI更是让挑战高难度的玩家“雪上加霜”。然而本作的最高难度通关判定为“完成每关”而不是“从头到尾打通整个游戏”，玩家可以通过选择章节的方法按自己的喜好来完成最高难度的挑战。

另外本作继承了原版的良性BUG，玩家只需要完成每一个章节的第一个以及最后一个检查点的最高难度就算是“完成这一关的最高难度”。通关最高难度的要点在于一旦队友倒下就要立即去伸出援手，这样就可以保证他们能够在玩家倒下后立即过来救援（本作的 AI 会优先救助玩家，但某些时候这种机制反而会帮倒忙）。

而在使用 BUG 之后，玩家只需要保证自己有能力打通每一个章节的最后一个检查点（大部分都是 BOSS 战）的最高难度即可，全 BOSS 战要点如下：

1. 帕皮 · 萨葛西：弱点为质子光线。保持移动使用质子光线照射即可，厨房魔像在最高难度下会尤其针对玩家，需要注意在其走近时，使用“左摇杆向下推 + 按住 B 键 / ○键”快速转身拉开距离后再继续射击。

2. 棉花糖先生：弱点为玻子飞镖，打该 BOSS 前最好将“玻子飞镖增压”的升级给买了，可以更加安全高效。使用质子光线扫掉 BOSS 吹出 / 吐出的小棉花糖，其他时间就用玻子飞镖痛击对方就好，唯一需要注意的是尽量不要让背包过热。

3. 毁灭神耶仄特洛：弱点为质子光线。第一阶段先使用粘液糊掉 BOSS 的面具，队友提醒可以了就使用捕捉光线脱下其面具。接下来 BOSS 会以飞快的速度让两名队友“扑街”，然后大步流星地朝玩家走过来，被接近的话基本就也要“扑街”了。所以要想赢得本场战斗必须使用场景中的传送门，待在角落处（注意不是边上的，而是角落处的）传送门门口射击，一旦 BOSS 靠近就进入传送门到达场景另一角，期间如有余力可尽量前去救活队友。

4. 董事会主席：弱点为介子对撞机。BOSS 浮在平台边缘时会发射秒杀全场的炮弹，请一定躲在中央柱子背后，暂避风头后再去救队友；BOSS 浮到平台角落上方时会在平台四个角召唤杂兵，第一时间使用粘液堵住入口、消灭杂兵。只有 BOSS 发动上述两种攻击的前后间隙是玩家的攻击时机，先对准 BOSS 的黄眼睛发射一枚过载脉冲作为诱导，然后再使用介子对撞机猛攻，可最大化精准度。

5. 蜘蛛女巫：弱点为质子光线。BOSS 接近时保持往后退即可，期间交替使用质子光线和玻子飞镖射击。降低其血量后，女巫会去捕食并回血，一旦回血成功还会获得强化。所以只要看到文字提示就立即按下 Y 键 / △键打开计量器侦测其方向，朝该方向狂奔过去一般能很快发现体型巨大的她。BOSS 还剩最后一点生命值的时候会固定从战斗开始的位置出现并召唤小蜘蛛，尽可能在小蜘蛛到达战场前，集中火力将 BOSS 击破才是上策。

本场战斗的难点在于我方只有两人，而BOSS的攻击伤害很高。对此除了多加练习，减少 BOSS 回血次数并且速战速决以外没有太多办法，运气不好的玩家可能需要尝试多次才能战胜 BOSS。

6. 被囚禁的幼体恐兽：弱点为粘液。第一阶段用粘液喷掉四只漂浮的眼睛，BOSS 挣脱面罩后，玩家需要走到平台边缘，引诱 BOSS 使出啃咬攻击，可以在危险的边缘试探，待其作出准备动作时利用 B 键 / ○键后闪躲开，然后对准其天灵盖射击。当然，沿着平台边缘狂奔也是一种安全的引诱方法，期间可以抽空消灭漂浮的眼睛。

7. 创造者尚多尔：弱点为介子对撞机。BOSS 站在平台中央时会使用四个角落升起的石碑为强化自己，使用过载脉冲一枪一个快速打碎石碑；BOSS 站在平台边缘进攻时就是我们的攻击时机，结合过载脉冲使用介子对撞机痛击他。

必须注意的一点是，在最高难度下，AI 队友会因为 BOSS 的范围攻击不停倒地，一旦遇到这种情况玩家可以先不要急着去救，而是先耐心等候时机，要不然很容易会被 BOSS 后续的范围攻击击倒。

灌篮高手 15点 / 铜杯

解锁条件 把鬼魂灌篮扣进拘鬼器中

获得方法 这个操作和拉扯鬼混的操作是一致的(LR/L2键)，只不过拉扯的方向变成拘鬼器而已。但玩家需要先花18000块购买相关升级才能使用。值得一提的是，这个技能可以瞬间抓住处于眩晕状态下的鬼魂（一般来说它们在最后关头还会试图抵抗一番），非常实用，建议尽快购买。

用绳高手 15点 / 铜杯

解锁条件 使用黏液绳捕捉一只鬼

获得方法 将粘液绳连接眩晕状态下的鬼魂和拘鬼器即可。

静止高手 15点 / 铜杯

解锁条件 使用停滞光束捕捉一只鬼

获得方法 先将鬼攻击至眩晕状态，拉到拘鬼器上方后在使用停滞光束。

我才不怕鬼呢！ 10点 / 铜杯

解锁条件 捕捉一只鬼

瞄准那个三分头！ 10点 / 铜杯

解锁条件 消灭一只生物

开足火力 30点 / 铜杯

解锁条件 购买质子枪的所有升级功能

黏他个一塌糊涂！ 30点 / 铜杯

解锁条件 购买黏液枪的所有升级功能

我们快！他们慢！ 30点 / 铜杯

解锁条件 购买暗物质生成器的所有升级功能

我不想烧毁我的脸 30点 / 铜杯

解锁条件 购买介子对撞机的所有升级功能

我们已万事俱备！ 40点

解锁条件 购买所有可用的装备升级

获得方法 购买全升级总共需要166500块，虽然升级解锁有先后顺序，但总的来说只要玩家一路完成所有收集（扫描被诅咒的文物），那么大概到“（超）自然历史博物馆”关卡时就有足够的的金钱购买所有升级。

破坏之王 40点

解锁条件 以超过$3,000,000的财物损失完成游戏

获得方法 和条件刚好相反的“射的好，德州佬！”不同，这个数据可以通关重复读取检查点来“刷”。最好的地点自然是“自然历史博物馆”，这个章节能轻易达到一百多万的损失，笔者推荐在阿兹特克展览区重复刷直到超过3百万为止。这个成就/奖杯会在玩家通关的时候解锁。

射得好，德州佬！ 40点

解锁条件 以少于$100,000的财物损失完成游戏

获得方法 减少财务损失的最好办法除了打准一点，并且尽量避免使用范围攻击以外，另外一个要点就是让队友多出手，队友所造成的的损失是不计算在内的。玩家最需要注意的关卡是“时代广场大恐慌”和“自然历史博物馆”，前者需要小心各种停在大街上的汽车，后者则需要小心各种展览品。

在这里顺便提一句，在游戏中玩家会时不时来到一些异空间（例如“探查图书馆”的后半部分，“失落的岛屿崛起”整个章节），这部分场景所造成的任何破坏都是不需要赔偿的，玩家可以任意开火。

……你确定要留着它？ 20点

解锁条件 收集一项被诅咒的文物

孢子、霉菌和真菌 40点

解锁条件 收集所有被诅咒的文物

获得方法 详细可参考上文收集部分，这也是本作玩家的主要收入来源之一。

我侦测到信号…… 20点

解锁条件 取得一种超自然生物的100%PKE扫描

退后老兄我是个科学家 40点

解锁条件 取得所有超自然生物的100%PKE扫描

获得方法 详细可参考上文。

我是魔鬼克星，不是医生！ 20点

解锁条件 让你的队友复苏20次

获得方法 一般会在高难度中解锁，不会错过。

我有种好奇怪的感觉 5点

解锁条件 沾上冲过来的鬼魂的黏液

完全质子逆转 5点

解锁条件 用自己的武器击倒自己

获得方法 往自己的脚下来一发玻子飞镖即可，一般来说会在流程中无意解锁。

你得试试这一杆！ 5点

解锁条件 滑下消防滑杆

获得方法 从消防局二层的滑杆滑下来即可。

黏液时光 20点

解锁条件 用黏液绳对付15只鬼魂

获得方法 建议在低难度下的“自然历史博物馆”中的“幽灵战争”检查点刷，这里的敌人数量众多而且互相残杀，方便玩家出手。

我检查了拘鬼器，雷伊！ 20点

解锁条件 复原20个你自己的完整拘鬼器

获得方法 这里的“完整”指的是抓完鬼的拘鬼器，基本上玩家只要养成自己扔出去的拘鬼器，使用完之后自己回收的好习惯，很快就能解锁这个成就/奖杯。

洁食！ 10点

解锁条件 补救可疑的食物，让犹太教成人礼尽可能地符合正统

获得方法 对应检查点为塞奇威克饭店关卡的“罗德里格斯家的成人礼”检查点。来到宴会厅的长桌前，找到陈列其中的一块火腿，持续对准火腿射击，待其变色后即可解锁此成就/奖杯。

我最爱你来硬的！ 20点

解锁条件 来点质子帮构造整齐的办公室锉锉锐气

获得方法 对应检查点为时代广场关卡，“比赛上楼顶”检查点，从检查点处沿走廊直走，左转再左转进入的大办公室内，将办公室内的所有物品——包括桌椅板凳、吊扇、柱子上的玻璃、靠走廊的窗户、靠外墙的窗户以及天窗——全部毁掉，然后在打开门离开此办公室的时候即可解锁此成就/奖杯。

但小孩子最喜欢我们了！ 20点

解锁条件 儿童阅览室中隐藏着故事，但肉眼是看不见的

获得方法 对应检查点为公立图书馆关卡，“说故事时间”检查点，进入儿童读书室，完成以下三个行动：

①入口右侧角落，有一只演木偶戏的小熊，对其进行扫描；

②房间中央位置的地板上有一处跳格子游戏的笔迹，举起计量器查看完毕；

③入口左侧第一个房间，选择开门会发现门被柜子卡住，这时朝里面来一发玻子飞镖毁掉柜子进入，举起计量器走近房间内的小熊后，准备出门时即可解锁此成就/奖杯。

你见识浅陋 20点

解锁条件 竖耳聆听学习有关南北战争的一切

获得方法 对应检查点为历史博物馆关卡，“美国历史”检查点，玩家需要按下美国南北战争展馆内的四个语音讲解开关听讲解。第一个位于紧挨入口右侧的展柜旁，第二个位于入口前方左转的展柜前，剩下两个分别位于展馆中央左右两侧的骑马塑像旁。

顺便一提，玩家不需要“听完”，触发即可。

我以前做过比这更好的工作 20点

解锁条件 有些幽灵在衣帽间狂欢了一场要去清理一下吗？

获得方法 对应检查点为重返塞奇威克饭店关卡，“分头行事”检查点，即从厨房回到饭店大厅时，来到饭店入口喷泉附近的小房间内，使用粘液枪将墙面和天花板上的黑色史莱姆清除完毕即可解锁此成就/奖杯。

树篱克星 10点

解锁条件 树篱迷宫看还真难看，进行一下质子修剪吧

获得方法 对应检查点为失落的岛屿关卡，“树篱迷宫”检查点，使用武器烧毁迷宫内的所有灌木丛即可解锁此成就/奖杯。

一个落下，着陆！ 10点

解锁条件 空降棺材是对重力的侮辱，用你的质子背包帮大自然讨回公道！

获得方法 对应检查点为中央公园墓地关卡，“空袭”检查点，从此检查点一开始便会出现敌人，往前方空中看，多副流星一般的棺材会从天而降，在棺材落地前“击坠”任何一副即可解锁此成就/奖杯。

魔鬼克星喝酒游戏 40点

解锁条件 随时解渴免得被吓到口干舌燥

获得方法 详细可参考上文收集部分。

文 稀饭 美编 咕噜

战争机器 战术小队	Xbox Game Studios	PC
Gears Tactics	策略	中文版
2020 年 4 月 28 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 Win 10：419 港币，Steam：163 人民币		

作为 4 月微软第一方作品当中的重头戏，或许是因为作品的整体实验性味道比较强，《战争机器 战术小队》（我们曾译为《战争机器 战略版》）整体的宣传力道远远不如系列正统作品，加上本作目前只推出了 PC 版，也让这款作品失去了在许多纯粹主机玩家面前展示自身魅力的机会。

到底变成了 SLG 的《战争机器》还是“内个味”吗？令人血脉愤张的纯爷们射击游戏体验，又要如何与步步为营的战略思维结合产生游戏乐趣？本期“蒸汽世代”里，我们就来分析一下看看。

系统详解

鉴于《战术小队》的游戏核心其实除了三场 BOSS，基本都是围绕着几种不同的关卡模式来展开，所以本作基本上不需要流程指引，因此本次攻略和核心都会完全放在系统解析上，希望能够帮助大家快速上手，掌握在 SLG 中“锯人”的乐趣。

操作列表

《战术小队》支持手柄操作，所以未来登陆 XOne 平台是没什么压力的。不过因为这款作品整体的战场架构没有采用《XCOM》那样明显的网格架构，导致其光标落点的准确度不是特别令人满意。笔者就算用鼠标偶然也会有错把自己角色点到掩体旁边傻站着当靶子，或是浪费 AP 的情况，因此在开发商对其体验进行优化之前，不太建议大家用手柄来体验本作。

P.S.：下述功能按键均为游戏默认配置，玩家也可以按照自己的习惯在【设定】的｛输入｝版块寻找“键盘键位绑定”或“游戏手柄按键绑定”来修改按键配置。

功能	键盘 + 鼠标	手柄
结束回合	END	VIEW
移动光标	移动鼠标	左摇杆
选择友方 / 敌人，预览 / 确认行动	鼠标左键	A/RT
选择下一个友方 / 敌人	TAB	RB
选择上一个友方 / 敌人	SHIFT	LB
切换任务显示设备	R	LS
切换角色详细信息	P	RS
切换角色状态效果	V	LT+MENU
取消	ESC	B
增加路径点	（无默认按键）	LT+A
抬高视角	Z	方向键↑
降低视角	C	方向键↓
平移视角	W/S/A/D 或鼠标移动到画面边缘	右摇杆
向左旋转视角	E	方向键→
向右旋转视角	Q	方向键←
视角锁定至当前友方	X	LT+B
选择能力	数字键 1~9	Y
确认使用能力	空格键	A
选择武器	F1（主要武器）/F2（次要武器）/F3（手榴弹）	X
发射武器	空格键 /F	A/RT

界面解析

●战斗界面

1. 任务栏——包括【任务名称】（加粗大字）、【当前目标】（大字）和【可选目标条件】（小字）

2. 我方单位状态，数据从上到下为【职业图标】、【行动点数】和【生命值】

3. 当前控制单位基本信息和查看【被动技能】按钮。

4. 武器栏——下方数字为武器当前弹量和最高弹匣容量。

5. 行动 / 技能栏——部分技能只有切换到对应的武器才会出现。上方为技能基本信息。

6. 我方警戒射击范围标记

7. 敌方警戒射击范围标记

8. 敌方生命值与击杀标记——即生命值槽中央的骷髅头，表示该次攻击能直接击杀对方。

9. 爆炸物影响范围标记

10. 装备箱标记——单位与其互动后可将其拾取

11. 射击范围内可选目标——一个图标代表一个目标——和目标简单介绍

12. 射击命中率及暴击率计算面板

13. 目标基本信息及增益 / 减益状态详情（没有选中敌人时会显示当前操纵角色 / 光标对准角色的上述信息）

14. 处决标记

●整备界面

1. 当前拥有装备箱数量和进入【领取界面】按键
2. 当前可用部队成员所属兵种和进入【招募部队界面】按键
3. 回到【主菜单】按键

1. 当前可用战士
2. 剧情章节名称和任务类型
3. 任务名称
4. 可选目标条件
5. 任务与可选目标条件奖励
6. 属性调整器
7. 任务内容描述与特定要求

1. 当前部队战士
2. 进入【技能树界面】按钮
3. 战士装备栏
4. 战士基本信息
5. 查看【被动技能】按钮
6. 查看【职业统计数据】按钮

1. 当前可用技能点
2. 目前已解锁技能数量和最大值
3. 职业核心技能（默认解锁，无需投入技能点）
4. 泛用性技能
5. 特化技能

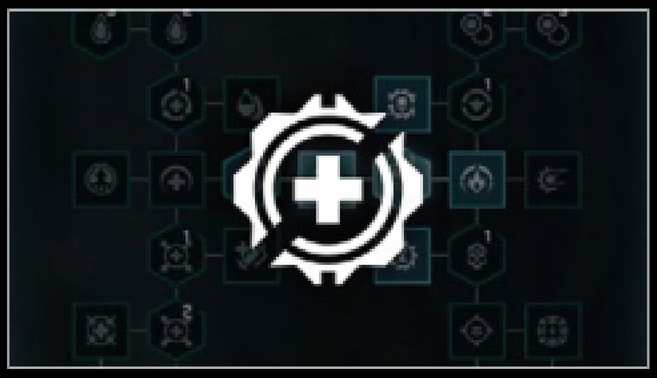
职业介绍

《战术小队》作为“《战争机器》系列”的作品，在对角色的能力设置上和大部分正篇作品不太一样，反而参考了《审判》以及最近的系列正统作《战争机器 5》在联机模式上的一些设计概念，给玩家部队当中的“战争机器”（Gears）分配了不同的职业，以区分他们在战斗当中的职能，以及展现不同的战斗方式。

具体来说，《战术小队》当中的单位被分成了以下 5 个职业。

●支援兵（游戏中被译为【支援能力】）

英雄单位：盖比·迪亚兹
定位：治疗、提供增益以及稳定的常规输出
主要武器：游骑兵突击步枪
默认能力：指挥——击杀敌人后为所有队友恢复4%最大生命值



使用心得

笔者这里先帮大家把槽吐了——拿着系列标志性链锯枪的支援兵竟然是一个奶妈职业?

然而事实就是如此，支援兵不但拥有游戏当中最多的主动/被动治疗队友手段，还是唯一一个默认装备治疗手榴弹的职业（其他职业都是默认装备破片手榴弹）甚至还有强化治疗手榴弹的技能。

不过除非是挑战铁人模式的高难度流程（【熟练】或者【疯狂】），否则笔者建议玩家们在序章任务结束后立刻将治疗手榴弹换成破片手榴弹，因为游戏本身其实并不鼓励玩家采用密集阵型与敌人对抗，而治疗手榴弹的作用范围不算太大，能偶然奶到两个人就谢天谢地了，而且还有投掷范围限制，还不如支援兵自己的治疗技能（也叫【医疗手榴弹】，这翻译绝了）好用。相比起来破片手榴弹的应用范围很广，在实战中更值得使用。

除此之外，支援兵最大的优势是游骑兵突击步枪的默认技能【链锯攻击】，可以秒杀游戏当中相当一部分的敌人（部分敌人需要先解除其近身攻击能力），而且不需要和敌人之间存在直线冲锋空间，比刺刀突击步枪的默认技能【刺刀突击】更为灵活。

作为代价，【链锯攻击】不具备任何冲刺距离，支援兵必须走到敌人身边才能发动，所以在单次行动消耗 AP 上一般来说要比【刺刀突击】高。

除了技能之外，使用系列代表性武器的支援兵也拥有极为稳定的常规射击输出，在中距离和近距离都要不错的表现。不过因为在配置模组上，支援兵更倾向于提升角色的移动能力（方便锯人）和技能冷却（加 BUFF 加血），而不是强化武器本身的战斗力，所以除非特意去强化，否则后期支援兵的直接射击输出是相对乏力的，更多的需要通过射击数量来弥补质量。

总体而言，支援兵的价值更多地是体现在其技能上，他们可以让整个队伍拥有更高的生存保障，以及丰富整体的战术手段。具体有哪些技能值得一学？请看后文。

推荐技能

（因为本作有中文版，而且游戏当中的天赋树就算不解锁技能其描述也是完全公开的，所以下面的推荐当中不再赘述技能本身的效果）

1.【医疗手榴弹】：这里指的是技能树里的技能，不是武器里的那个“医疗手榴弹”。其特点在于没有距离限制，可以直接向队伍当中的任意一个成员使用。而且在技能树中将其升到【等级 2】后（需要起码 4 个技能点），还拥有了立刻救活被击倒队友的效果，非常便利。但因为【等级 3】的提升集中在治疗量上，在技能点紧缺的情况下可以考虑不点出来。

2.【恢复行动】：走“外科医生”技能树路线时必点的技能，本身的效果其实比较微妙，主要问题在于释放技能的那一个回合，目标是不会获得任何治疗的，只能在下回合才开始恢复生命值，而且笔者测试时发现其治疗效果不能触发【痛苦止息】，进一步降低了其实用性，不建议投入更多技能点提升其等级，但这个技能本身在辅助其他会深入敌阵的职业——例如先锋和侦察兵时还是有一定作用的。

3.【急诊处】：和作为天赋树过路点竞争对手的【指挥（等级 2)】比起来，这个技能显然更具实战意义，关键时刻可以直接把生命值濒危的队友血量拉回安全线。

4.【群体治疗】：一个不错的补充治疗手段，和【医疗手榴弹】一样没有距离限制，而且可以治疗整个队伍的成员，危急时刻强行当作单体治疗用也不是不行。【等级 2】的治疗量提升不是很大，但因为技能树是连着的，而且可以延伸出【关键治疗】，求稳可以考虑点出，毕竟有时候额外的 50 生命值就是队友苟活到下一回合的关键。

5.【加攻】：支援兵的核心神技之一，能够让其他队友拥有更灵活的战术表现，建议优先点到【等级 3】，收益有本质上的提升。

6.【团队合作】：另外一个支援兵核心神技，运用得当可以让支援兵本身的战术能力得到进一步强化，建议点到【等级 2】。

7.【武器上膛】：大招式的终极技能，冷却时间长达 8 回合，但在我方摆好阵势的情况下，无论是用于我方回合集火 BOSS 或大批敌人，还是摆好“警戒射击”阵势后发动，等着敌人上门送菜，都有着奇效。但缺点也很明显，在技能树里藏得太深，想要点出来代价不菲。

8.【激增】：另外一个大招式的终极技能，缺点和【武器上膛】类似，在技能树里藏得太深，而且过路技能大多不甚实用。但这个技能本身对于支援兵和其他职业来说都有很强的战略性，尤其是对于比较依赖技能爆发的侦察兵和狙击兵来说更是无比实用，可以考虑练一个有【激增】的支援兵，来专门为强化技能输出的队友服务。

推荐加点

1. 全职奶妈：从【医疗手榴弹】开始往上点，通过【急诊处】和【恢复行动】点满整个“外科医生”技能树分支（共 8 点）。

从【医疗手榴弹专精】开始往下点，点满整个“战斗医务兵”技能树分支（共 7 点）。

点出【医疗手榴弹】左边的【指挥（等级 2)】和【激励】(共 2 点)。

点出【加攻（等级 1)】(共 1 点)。

以上合共 18 点，方向是完全极端的治疗和救援，只建议在敌人伤害非常丧心病狂的“熟练”和“疯狂”难度使用，尤其是在没有重试功能的铁人模式当中，可以有效保证队伍的生存。

但其实根据玩家自身对战术的选择，这个加点可以作出一定的优化，例如放弃【医疗手榴弹专精】，继续装备普通手榴弹来增强进攻性。省出的 1 点可以加在【链锯攻击专精】上，提高触发【链锯回复】的频率。

还有更大胆的方案，例如放弃“战斗医务兵”那边的几个比较不实用/不常用的低层技能，只点到【群体治疗（等级 2)】，加上放弃【医疗手榴弹专精】省出的 1 点，正好可以在技能树另外一边的“战略家”分支点出【激增】，又或是点出“杰出典范”分支的【武器上膛】，让支援兵的功能变得更多样化。

2. 多面手：“外科医生”分支通

过【急诊处】点到【医疗手榴弹（等级 2)】(共 4 点，包含【医疗手榴弹(等级 1)】)。

“战斗医务兵”分支通过【指挥(等级 2)】点到【群体治疗（等级 2)】(共 3 点)。

“杰出典范”分支通过【加速】点到【武器上膛】，其中【加攻（等级 3)】和【团队合作（等级 2)】都点出来，但【链锯指挥】不点(共 7 点，包含【加攻（等级 1)】)。

“战略家”分支只点出一个【链锯攻击专精】(共 1 点)。

基本上到了这个地步，这个多面手支援兵就已经成型了，余下的 3 点玩家可以根据自己的打法来安排。比较钟情电锯的可以点出【弱点】和【链锯冲击】以及【链锯指挥】；更偏向于治疗和救援可以点出【指挥（等级 2)】和【激励】还有【关键治疗】；而更倾向于强化其他角色技能表现的玩家甚至可以放弃【武器上膛】，把省下的 1 点和余下的 3 点用在点出【激增】上。

这个加点方案比较适用于“新手”和“中级”难度，可以让支援兵将其职能发挥到极致，当然代价就是样样通样样松，需要其他职业的队友配合才能发挥出自身的亮点。

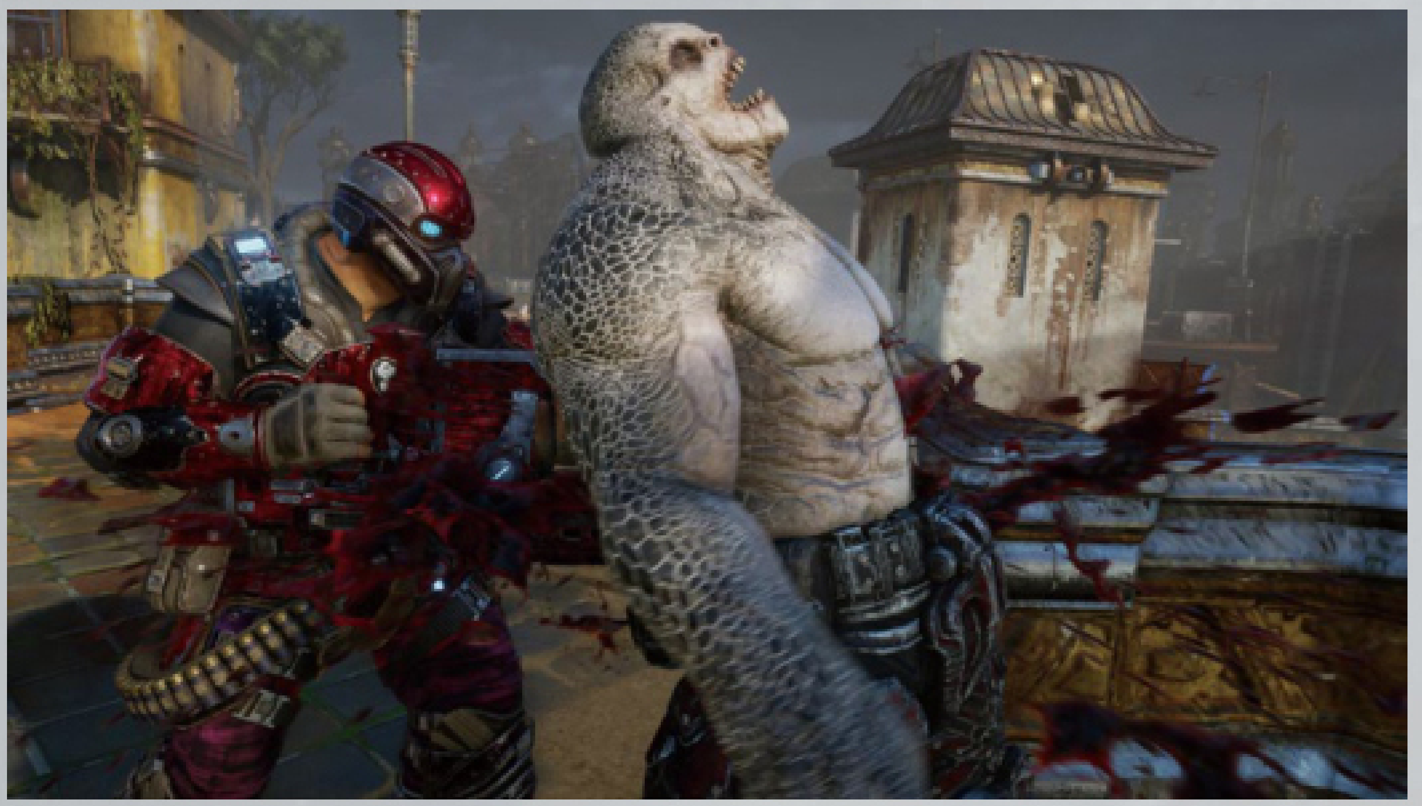
3. 电锯惊魂：娱乐向的加点，核心就是把和【链锯攻击】相关的技能都点出来，但因为支援兵技能树对这个技能的整体强化效果是非常有限的，所以玩家最多只能在另外一个支援兵全力配合的情况下，感受一下连续锯人的快感，但从战术层面上来说，这种加点是没什么意义的。

“战斗医务兵”点出【链锯回复】和【链锯动力】(至少需要 6 点)，“杰出典范”点出【链锯指挥】(至少需要 6 点)，最后把【链锯攻击专精】和【链锯冲击】点出来（至少需要 3 点)，剩下的技能点就随便了。

但这么一通加点下来，也只是把【链锯攻击】的冷却时间降到了 2 个回合（原本是 3 个回合)，而武器模组里面的附带的被动技能【专长】可以降低角色的技能冷却时间，然而却不能降低这个武器技能的冷却时间，所以玩家最多只能通过另外一个支援兵用【激增】回复链锯技能冷却时间来一回合连续锯两次，把一个重要技能花在这上面自然是不值得的。

值得一提的是，这种加点情况下，【加速】的效果似乎会出 BUG，起码笔者试过用【链锯攻击】击杀敌人，却不能触发这个被动技能的减少冷却时间效果。当然这也有可能是因为【加速】的触发条件不包括用【链锯攻击】杀死敌人，但这就让“锯人流”的显得更没有意义了。

除了上面提到的这个娱乐性流派，玩家也可以走“奶妈有一颗输出心”的输出流支援兵，但因为对应的技能支持还是太少，体验也比较一般，通关后洗个来玩玩还行，正常流程里还是别试了……



●先锋

英雄单位：希德·雷本、奥古斯托司·柯尔（预购游戏DLC角色）
定位：吸引火力、中近距离输出和打乱敌人阵脚
主要武器：刺刀突击步枪
默认能力：再生——每回合开始恢复10%的最大生命值

使用心得

这个职业正如其名字所说的那样，就是一个顶在前头和敌人硬干的定位，他们的基本技能和只擅长中近距离作战的主要武器都表明了这一点。

但因为这款作品毕竟不是《魔兽世界》那样分工明确的“打副本”式职业配置，所以先锋的抗打击能力强，也只是相对于其他职业而言。实际上前期在没有太多技能支持，也没有太好的护甲效果强化的时候，先锋也还是蛮脆弱的，所以哪怕冲在前面，还是要乖乖躲掩体，免得被敌人集火“暴毙”。

话说回来，掩体是要躲，但先锋对于掩体的位置有一定的要求，例如最好是躲在掩体的边缘，并尽量保证和前方一定距离的掩体之间有一个直线冲锋空间。这是为了让他们的主要武器“刺刀突击步枪”的配套技能【刺刀突击】得到发挥的空间。

和【链锯攻击】根据移动距离来决定消耗的 AP 不一样，【刺刀突击】只会消耗 1AP，但是发动之后角色必须要和目标之间存在着一条能够冲锋的直线，并且冲锋后角色要能够接触到敌人，才会符合这个技能的发动条件。尽管限制颇大，但【刺刀突击】除了 AP 消耗低，另外一个好处是冲锋距离颇长，远远超过 1AP 用于常规移动时能够触及的距离，所以玩家有时候可以直接用【刺刀突击】远途奔袭“刺杀”一个敌人，然后再用剩下的 AP 往回撤到安全的掩体后方，而不需要担心被敌人包围。

和自身的能力比起来，先锋的主要武器刺刀突击步枪在射击表现上比较难以把握，这一点在正篇当中用过的玩家应该都有所体会。这枪射程距离比较短，威力也不是特别出挑，不过基础暴击率就有 25%，所以在射程内的攻击表现还是偶有惊喜的。

这个武器比较大的问题是为了保证命中率，需要先锋非常靠近敌人的阵线，而一些擅长突进的敌人很容易会在他们的回合靠近到先锋身边对其进行围殴。但如果留在安全距离，先锋就无法保证命中率，所以玩家需要根据自己的战术和技能特点来安排对应的模组。

走肉盾路线，那就干脆把暴击堆高，穿加生命值和有伤害减免的护甲，直接往前冲，近战敌人留给后面的队友——例如狙击兵去处理，先锋专心对付那些肉厚的敌人。而如果是走射击牵制路线，除了把命中率堆高，护甲可以考虑走强化手榴弹的路线，战线位置靠前的先锋往往可以把雷丢到敌人阵线后方，方便击杀一些难搞但优先级又高的目标，例如肯突兵和护卫兵等等。

推荐技能

1. 【威吓】：先锋的神技之一，能够把身周 10 范围内的敌人震得倒退，附带破坏“警戒射击”和“掩体蹲伏”等状态，躲在掩体后的敌人也会被震得变成站立状态，成为先锋以及其他队友枪下的活靶子。这招最妙的地方在于只点第 1 级也完全够用，因为第 2 级和第 3 级不加影响范围和击退效果，只是会让受影响的敌人受到的伤害增加，效果自然也是不错的，但留着技能点去学其他技能也不亏。

2. 【无情刽子手】：非常适合斩杀用的被动技能，也非常符合先锋的定位，配合同一个分支的【专长】和【大出血】，能够让一些皮粗肉厚的敌人迅速被消灭。

3.【大出血】：暴击流先锋的核心技能，其效果的优点在于能够加速后期高生命值敌人的死亡速度，以及某种程度上节省玩家队伍的 AP——当一个敌人被暴击打成残血又触发【大出血】，玩家就无需再补刀，因为到敌人回合时他们自然会被持续伤害打进处决状态，或是干脆被流血伤害杀死。

4.【突破】："震慑步兵"分支的终极技能，虽然描述上看起来是一个对敌人附加负面状态的技能，但实际上就是一个范围更小但是负面效果更强的【威吓】，同样能够打断敌人的"警戒射击"和"掩体蹲伏"等状态。不过因为范围实在太小，只推荐走纯肉盾路线的先锋使用。

值得一提的是，虽然描述上说的是被【突破】影响的敌人被队友击杀才提供行动点和生命值恢复，但其实先锋自己击杀敌人也可以获得这些奖励，所以被苦役兵围殴时，先锋可以靠这招直接推开身边的敌人，再一个个用近距离射击解决，顺便回血。

5.【自救系统】：很强大的一个技能，可以让先锋在被击倒的时候，无需队友救援，自己就重新站起来，当然要遭受的生命值上限削减惩罚还是存在的。

6.【并肩作战】："圣骑士"分支的终极技能，冷却时间极长，但开启时附带的 10 米范围内复活队友和提供 50% 免伤的效果非常强大，关键时刻甚至可以拉起整个快被击垮的队伍。缺点是对应分支的其他技能不算特别好用，而且基本都有作用范围限制。

推荐加点

1. 向我开火：最常规的先锋技能加点方案之一，重点在于提高其吸引火力的能力和生存能力，而这一类技能主要集中在"典狱长"分支，所以可以沿着【吸血兽】技能一路向上点满。(共 8 点，包含【蹲伏（等级 1)】)

这样一来先锋会因为【分散（等级 3)】和【无法无天】还有【生存本能】的效果，获得不错的吸引火力能力和生存能力。如果玩家想要进一步强化角色本身以及为队友提供防护和吸血能力，那么可以考虑把整个技能树左边的余下技能全部点满，只留 1 点给右边的【威吓】。

但这种加点会要求玩家采用较为紧密的阵营来和敌人对抗，才能发挥最大效果，代价是队伍需要经常面对敌人的爆炸物攻击威胁。比起常规队伍配置，还不如给这样加点的先锋配搭一个其他路线的先锋进行协作战斗，在正面战场上会有比较亮眼的表现。

2. 骚扰天皇：这是另外一个常规的先锋加点方案，重点在于发挥其在前线的干扰能力，着力于把敌人赶出掩体和善用【刺刀突击】处理强敌。

所以首先玩家要把从【威吓】开始，沿着【充能刺刀】把"震慑步兵"分支的技能基本点满（【威吓（等级 3)】可以考虑放弃)，这样可以获得能够强化先锋骚扰能力和提供再动 + 回复效果的【突破】，和【能量全满】以及【危险刺刀】这两个关系到先锋技能续航和生存的关键技能。(共 8 点，包含【威吓（等级 1)】，如果放弃【威吓（等级 3)】则是 7 点)

其他的加点则可以按照玩家本身对先锋的功能需求而定，比较偏向【刺刀突击】功能性的玩家可以点出【愤怒刺刀】和【自由刺刀】(共 2 点)，还有【再生（等级 2)】和【刺刀防御】(算上技能树路上的【蹲伏（等级 1)】一共 3 点)。其中【刺刀防御】产生的伤害减免效果也会作用于先锋本身，再加上【愤怒刺刀】的伤害减免效果增益，能够让先锋在完成【刺刀突击】后获得不俗的伤害抵抗能力。

后续再点出"典狱长"分支的【吸血兽】、【生存本能】和【无法无天】，即可保障先锋的基本生存能力。而如果玩家还是觉得先锋容易被击倒，也可以考虑放弃【吸血兽】，点出【自救系统】。

更偏向于产生减益状态的玩家可以考虑不点刺刀相关的通用技能，专注于点出【恐吓】、【大出血】和【分散（等级 3)】，把先锋的定位变得更加辅助向，不过因为这个点法比较杂而不精，对先锋本身的战斗力反而是有所削弱的。

3. 救命先锋：这是一个针对高难度 / 铁人模式的加点建议，核心就在于"突袭"分支的终极技能【复仇者】，其效果在低难度的流程当中基本只能用于提高先锋的伤害，偶然可以拿到 1 个行动点。但是在"步步惊心"的高难度和铁人模式当中，队友被击倒乃至于死亡是一种较为常见的现象，所以原本看似没有太大发挥空间的【复仇者】反而成为了救命神技，危急时可以让先锋"爆发小宇宙"，靠着额外的 AP 来力挽狂澜。

当然，除了这个功能，先锋本身也可以通过获取其他技能来进一步增强自身的功能性和自救能力，因为点出【复仇者】最低只需要 6 个技能点，其余的技能点可以用于点出其他关键的救援 / 生存技能，例如可以在身周范围内救起倒地队友的【并肩作战】(从【蹲伏（等级 1)】开始点起也是需要 6 个技能点)，以及可以自救的【自救系统】(从【蹲伏（等级 1)】开始点起需要 5 个技能点，如果和【并肩作战】分享作为过路技能的【再生（等级 2)】，则只需要 3 点)，还有【刺刀防御】和"典狱长"分支的【无法无天】以及【生存本能】等等。

●侦察兵

英雄单位：雷娜 · 托雷斯
定位：敌后骚扰、近距离 / 手榴弹输出和物资收集 / 场景互动专员
主要武器：纳许散弹枪
默认能力：隐形——侦察兵进入持续一个回合的隐身状态，敌人无法察觉其存在，但进行攻击、使用技能以及和场景 / 物品互动均会让隐身失效。

使用心得

说起"纳许散弹枪"，那老"Gears"可就不困了，滑步出掩体 / 翻滚后腰射爆头一枪带走那都是"《战争机器》系列"里联机对战的老手操作了。然而很不幸，这操作没法带到《战术小队》里，所以拿着这把系列标志性近距离作战枪械的侦察兵，反而成为了作战单位当中的"背刺"高手。

具体来说，这个职业的定位还是偏向于其名字中所说的"侦察"，其功能包括但不限于拾取装备箱、开门 / 升桥、拯救被兽人抓走的士兵等等，甚至还有一个听着挺"屈辱"的功能——帮狙击兵"开视野"，让他们能够发挥远距离射程的优势狙击强敌。

当然了，这也并不意味着侦察

PDF杂志购买微信：bfc0400

兵就真的没有作战能力，纳许散弹枪威力可能没有联机对战里那么夸张，但也绝对不弱，基础攻击力就有350，而且还有着20%的基础暴击率，杀伤效率其实是挺高的。

但这个武器在射程方面倒是显得很还原，只有3米，所以除非是贴着对方脸或是只隔着一层掩体，否则绝大部分情况下侦察兵的射击都是存在射程不足带来的准确度惩罚。以笔者体验来看，在没有模组带来的准确率增益情况下，侦察兵的命中率一般都是在60%~40%左右徘徊，让其在战斗当中的射击表现存在着很大的不确定性。另外这个射程也严重影响了警戒射击的覆盖面，这一点颇令人遗憾。

综合来说，侦察兵其实并不特别适合冲进敌人群里硬是用散弹枪“怼脸”杀敌，毕竟他们的抗打击能力有限。相比起来，通过隐身潜入到敌人阵线后方，或是隐身后由后方的队友将敌人引诱深入，再等下一个回合暴起杀敌才是更有效率的选择。

除此之外，侦察兵在使用手榴弹上有着很大的优势，一是他们往往处于战线前方，可以把手榴弹扔到敌人的阵线后方，用来快速消灭如肯突兵一类比较会躲藏的单位，二是他们甚至还有技能可以针对性强化手榴弹的效果，甚至能够通过炸塌“兽族洞穴”来获得AP奖励，可以说是“搞爆破”的一把好手。考虑到手榴弹在《战术小队》当中的效果非常强势，玩家在实际使用时，也请注意多让侦察兵往这个方向发展。

推荐技能

1.【冲刺】：其中一个能代表侦察兵机动能力的技能，作用原理和先锋的【刺刀突击】非常类似，也是需要角色和目的地之间有着能够进行直线移动的距离。不过【冲刺】因为不是攻击技能，所以要求更宽松，只有目的地处是能够通过移动到达的地点，就能成功发动，而缺点也恰恰是这个，毕竟同样是花费1AP，【刺刀突击】可以秒杀一个敌人，而【冲刺】除了位移外是没有额外效果的（不会破坏隐形状态或者勉强算一个效果）。作为平衡，【冲刺】的冷却时间较短，默认只有3个回合，还可以通过提升技能等级来进一步缩短。

2.【预测】：战术性很强的技能，可以用来计划下一个回合爆发杀敌，也可以用来在极限移动回收装备箱之后，在下一回合快速撤离——技能升到第2级甚至还能抽空埋个手榴弹雷。偏枪械进攻向的侦察兵也可以点出，配合各种进攻性技能使用也有奇效。

3.【灵巧】：确立了侦察兵“物资收集／场景互动专员”地位的技能（笑）。点上之后侦察兵在进行前述行为时可以获得1点AP奖励，无论是用来后撤躲回掩体，还是发动【隐形】躲避敌人围攻时都特别好用。注意，这招在捡起临时武器时也会奖励1点AP，拿起榴弹发射器／机械弓立刻就是对附近敌人来一发简直不要太痛快。

4.【混淆】：一个看似不太突出，但实际用起来效果良好的“侦察士兵”分支终极技能，应用场景很广。这个技能既可以让冲得太前又耗尽了AP或者生命垂危的队友立刻躲过敌人的火力包围，也可以让被敌人狙击兵用“固定”技能锁定的队友立刻脱困，甚至可以让拥有重火力的队友偷渡到敌阵中央或后方，然后在下个回合大杀特杀。

但要注意这个技能产生的隐匿状态和【隐形】是一样的，所以一旦队友进行攻击、使用技能以及和场景／物品互动都会失去隐匿效果。

5.【破片手榴弹专精】：单是这个技能本身其实并不能完全改变破片手榴弹在常规使用时冷却时间较长的问题——默认冷却时间是6回合，点了这个技能后是4回合，还是很长。但是其效果能够和下身护甲当中的“独立共和国联盟枪套”附带的被动技能【多功能腰带】堆叠，进一步缩短【破片手榴弹投掷】技能的冷却时间。这个被动技能的效果是会随着护甲的品质提升而强化效果，史诗品质的护甲上，【多功能腰带】可以降低3个回合的冷却时间，加上【破片手榴弹专精】，可以把手榴弹投掷的冷却时间降低到1个回合。鉴于笔者到通关后进入老兵模式都没有得到“传奇”品质的独立共和国联盟枪套，不排除这个品质的护甲上的【多功能腰带】可以进一步减少破片手榴弹的冷却时间——当然也有可能只是增加新的特效。

6.【感应地雷】：其实从效果上来说就是可投掷版本的【放置破片手榴弹】，但这个特性的确给侦察兵杀敌带来了很大便利，使用途径也很广泛。除了最常见的扔在关键路口暗算敌人，甚至可以直接投掷到敌人群中，虽然这时候地雷不会爆炸，但下回合敌人开始移动时，除非其位于爆炸的最边缘，才有可能在起爆前的短暂时间里逃出范围，否则肯定会被炸到。

除此之外，玩家甚至可以用更激进的方式触发地雷，方法是先把地雷扔到敌人群中的一边，然后对着另外一边投掷手榴弹，只要手榴弹的爆炸能够覆盖到地雷爆炸范围内的敌人——哪怕只是其中一个，而且令其产生了位移，地雷就会触发，从而在玩家回合内就被引爆。

这招除了在前期用来消灭大范围内的敌人，也可以在后期产生重叠爆炸，击杀那些一次手榴弹投掷还炸不死的敌人——具体来说就是先在敌人脚下扔一个地雷，再对其补一个手榴弹。

需要注意的是，地雷和手榴弹一样，有伤害衰减的机制，距离爆炸中心越近威力越高，越靠近边缘威力越低。

7.【勇往直前】：“突袭者”分支的终极技能，是一个非常考验玩家配装和技能配搭的特殊技能。技能效果的中文翻译不太好理解，其实就是玩家发动技能后，会向选定的敌人进行射击，如果将敌人击倒或击杀，就会自动对附近的其他敌人进行下一次射击，只要又触发了击倒或击杀，便又能够触发下一次射击，如此往复，直到侦察兵射偏／射光子弹／没能击倒或击杀敌人。

但因为纳许散弹枪天然的射程限制，玩家其实很难把这个技能潜力发挥出来，因为它涉及到几个相互矛盾的要素——既然准确率又要暴击率，不然射偏或者射不死敌人都会“断连”，而显然武器模组不可能同时满足两者需求，而在此之上，玩家还得拥有足够多的弹量来保证技能可以尽情发挥到极致。所以虽然笔者这里是推荐了这个技能，但大家得有心理准备，它最后只会变成一个偶然在残杀一批苦役兵时有着亮眼表现的杂技式技能，想要大发神威，需要玩家进行非常细致的准备和安排。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

推荐加点

1. 杂工：这个加点听起来挫了点，但实际上在游戏当中是一个相当不错的技能发展方向，毕竟侦察兵的优点和缺点前文已经提得差不多了，而在射击攻击表现有着局限（射程真的是硬伤），手榴弹又不可能扔个不停时，这个职业的核心价值肯定还是体现在他们惊人的机动能力和在互动方面的技能优势上。

具体来说，在《战术小队》当中，除了比较特别的“捡箱子”任务，其他关卡当中一般会存在三个随机散落的装备箱，而玩家在与其互动之后就可以拾取，并且在完成关卡后可以在“家园”选项当中开启，以获取其中随机生成的装备。这个任务在绝大部分情况下，都是交给侦察兵去完成，因为无论是默认技能【隐形】还是在技能树里点出来的【灵巧】、【冲刺】、【预测】和【努力】都让他们在这方面有独特的优势。

因此这个常规的加点方式就是以最大化侦察兵的机动能力和潜行能力为主，具体的加点如下——右边天赋树，从【冲刺（等级 1)】一直点到【自由隐形】（共 3 点）；从【预测（等级 1)】一直点到【灵巧】，途中可以右拐点一下【预测（等级 2)】（游戏里翻译成了【预见（等级 2)】，一个技能两个等级的译名还能是不一样的，也是服），不建议点出【冲刺（等级 3)】和【混淆】（共 4 点）；最后，在“突击队”分支点出【破片手榴弹专精】，然后沿着【感应地雷（等级 1)】点到【延长隐形】，左边的技能【坑道工兵】也点出来。（共 5 点）

左边天赋树，【二次射击（等级 1)】一路点到【快速隐形】（共 3 点）；最后从【努力（等级 1)】点到【二次射击（等级 2)】，左拐用最后 1 个技能点学会【努力（等级 2)】，这个定位的侦察兵就算是成型了。

除了捡箱子和开视野，这种侦察兵也能兼顾封堵兽族洞穴和一击即走的快速背刺杀敌，而如果适当放弃一些封堵洞穴的能力（毕竟不是每一关都有这种敌人登场方式），甚至可以点出【混淆】或是【勇往直前】来强化辅助和进攻能力。

2. 爆破专家：因为破片手榴弹在《战术小队》当中的强势表现——没有命中率限制、威力大、范围广、没有数量限制只有冷却时间等等——这个进攻手段除了用来封堵兽族洞穴，也是一个强大的杀敌手段，而其中侦察兵是在技能上对这个进攻手段支持最多的职业，所以玩家的确可以考虑让侦察兵往这个方向发展，具体的加点如下。

右边天赋树，【冲刺（等级 1)】开始下拐到【破片手榴弹专精】再一路点完整个“突击队”分支。（共 8 点）

左边天赋树，【二次射击（等级 1)】向左点到【再生隐形】。（共 2 点）最后 8 个技能点分两个方向——“突袭者”分支先从【努力（等级 1)】往上点到【二次射击（等级 2)】，左拐把【努力（等级 2)】和上面的【勇往直前】也点出来；“屠宰者”方向从【刽子手（等级 1)】一路点到【刽子手（等级 3)】，顺道把【活力充沛】也点了，正好是 18 点。

可能大部分玩家看到这个加点会觉得而有点奇怪，爆破专家怎么加了一堆枪械进攻性的技能？原因说来简单，因为上文提到过，目前笔者测试出最极限的【破片手榴弹投掷】冷却时间缩减，也只能是减为 1 个回合，但侦察兵总不能每个回合丢完雷就啥事不干吧？

这时候“突击队”分支里的【快速替换】就可以发挥作用，效果是当侦察兵杀死一个敌人时，让【破片手榴弹投掷】和【破片手榴弹放置】两个技能的冷却时间缩短 1 回合，如果玩家身上装备效果恰好能够让前者的冷却时间变成 1 回合，那么就可以采用“投掷手榴弹炸死一个敌人并炸伤附近其他敌人”→“散弹枪补刀击杀被炸伤敌人”→“手榴弹立刻冷却后找新目标再炸一波”的战术，一个回合里用 3 点 AP 就扔出两轮手榴弹，伤害收益非常惊人。

但如果第二步里的散弹枪补刀不成功怎么办？除了在武器模组上尽量把准确度堆高避免打偏，技能树里加的那些射击技能这时候就派上用场了。如果觉得命中率还是偏低不保险，可以用【二次射击】，第一枪打不中后技能会自动触发补射，变相提高命中率；如果觉得敌人残余生命值还是太高一枪打不死，可以用【刽子手】确保射击的暴击率是 100%，伤害瞬间翻倍，没有任何模组强化的情况下那也是一次伤害高达 700 的射击，足够秒杀绝大部分敌人了。

另外顺道一提，因为加点方向其实已经对散弹枪射击有所照应，如果玩家确定自己不想要侦察兵掌握爆炸这种“艺术”的真谛，而是致力于用散弹枪爆兽人的“菊花”，那么只要收回“突击队”分支上的所有技能点，投入到天赋树两边中央的【隐形】相关强化技能和“屠宰者”分支的余下技能上即可迅速成型，玩起来也有一番乐趣。

●狙击兵

英雄单位：米凯拉·朵恩
定位：长距离攻击、速杀强敌和BOSS战主力输出
主要武器：狙击枪
默认能力：神枪手——角色与敌人距离超过8米时，枪械准确度惩罚会降低，暴击伤害将提高。

使用心得

和大部分 SLG 作品里面狙击手（Sniper）的定位不太一样，《战术小队》里的狙击兵定位其实更接近于常规军事作品里的精确射手（Marksman），并不是独立于整个队伍之外的火力支援单位，而是随着部队一起推进并专注于对付高价值目标的高效杀伤单位。

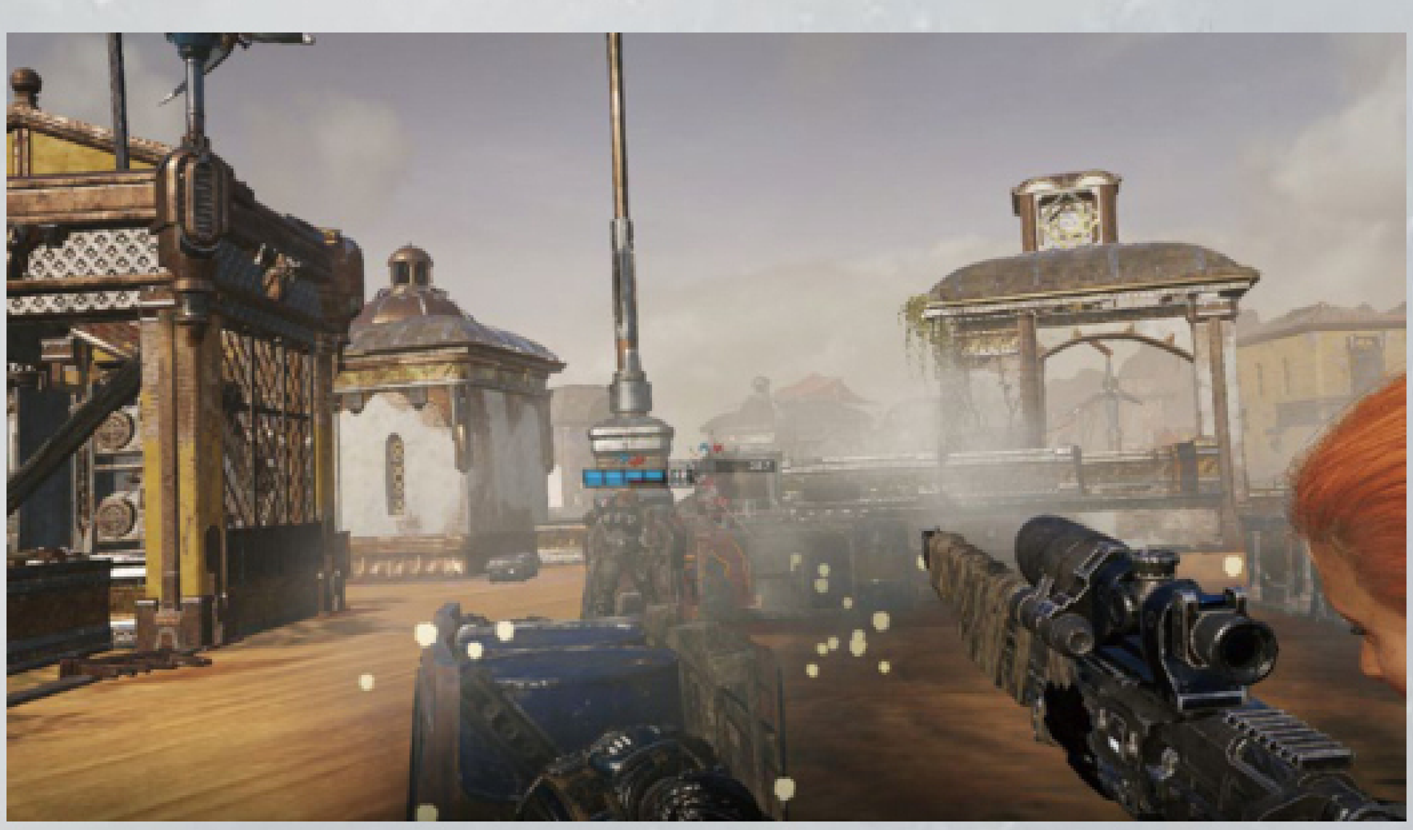
作为这种定位的体现，《战术小队》当中狙击兵的主要武器“狙击枪”的射程限制就很离谱，只有 15 米，别说现实当中类似的武器射程能比这个距离多出不知道多少倍，哪怕和游戏正篇里的使用体验比起来也差太多了。这决定了狙击兵不能躲在后方等着敌人冒头然后“一枪一个小朋友”，只能是压在队伍战线的后方，专注于对付那些即将冲过来的难缠敌人，使用体验上会和同类作品当中使用类似武器的职业单位有着一定的差异。

但就算射程不太出挑，狙击兵也已经是游戏当中武器射程最远的职业，所以在战斗当中他们仍然有着一定的优势，包括作战位置相对安全，可以在装备上偏向于考虑进攻属性而不是生存，以及狙击枪本身的暴击伤害增幅比其他武器高，不是翻倍而是提高 125%，也进一步提高了其单次攻击的杀伤力，所以狙击兵在对付那些比较难啃的高价值目标时的效率仍然相当不错。

狙击枪靠着技能获得的攻击自带强大击退效果也可以让狙击兵配合队友的警戒射击和埋雷，在我方回合直接触发对敌人的追击，进一

步强化了其战斗表现，技能强化过后的常规攻击配合警戒射击有时候甚至可以产生一些奇妙的效果，例如直接把钻出兽族洞穴的敌人一枪打退回洞穴里，而按照《战术小队》的设定，这些洞穴可不是正篇作品里那种只比平常地面矮一截的坑洞，而是一个深不见底的洞穴，所以被一枪打进去的敌人会被判定为摔死，直接被秒杀。

总体来说，虽然并不能说是每一个任务都适用，但狙击兵的确在大部分战斗场合当中有着不错的表现，加上最终 BOSS 战时作为狙击兵英雄的米凯拉 · 朵恩会负担着非常重的输出任务，所以早日习惯这个职业的用法和相关战术是玩家们必修之课。



推荐技能

1.【二次机会】：非常好用的一个技能，鉴于狙击兵不少强力技能都有颇长的冷却回合数，这个技能等于是一个保险，可以让玩家在使用技能后却打偏时有了再试一次的机会，之前的损失也从既亏 AP 又亏技能冷却变成只亏了 AP，在《战术小队》这个没有 S/L 大法可以用的 SLG 里，这个技能的价值不言而喻。

2.【震荡射击】：虽然对 BOSS 不可用，但在常规战斗当中也是一个非常有战术价值的技能，关键时候可以通过定住靠近残血队友的敌人来救队友一命，或是稳住一些有着爆炸攻击手段的敌人，留给其他队友去解决，例如火炮兵和护卫兵等等。

3.【冲击回合】：“追踪者”分支的终极技能，也是一招神技，点出之后任何狙击枪攻击自带击退效果，等于狙击手的常规射击就可以中断敌人的警戒射击和固定技能，位置足够好甚至可以把敌人打回兽族洞穴，或是让其位移来触发地雷等等。

4.【终极射击】：“猎人”分支的终极技能，效果也是极其夸张，AP 快要耗尽时只要能够用这个技能击杀一个敌人，瞬间 AP 又会回复到上限，足够让狙击兵再猛杀一轮。

5.【正中靶心】：本身发动需要消耗 AP，但可以直接让狙击兵的下一次射击必定变为暴击，在追求稳定击杀的场合会有相当不错的表现。

6.【精确射击】：虽然额外花费 1 点 AP 的消耗听起来很难接受，但在关键时刻用这个技能射出的精准攻击可以扭转整个战局，例如远距离射中一只爆雷虫引发连锁爆炸秒杀附近的强敌，或是一枪爆掉藏在远处掩体后的肯突兵的头，以消除掉它给其他敌人赋予的伤害减免增益等等。

推荐加点

1. 暴击射手：在狙击兵的技能树当中，有相当一部分技能都是为暴击和暴击之后产生的增益服务的，而暴击本身也是狙击兵的一个重要输出伤害来源，所以完全以其为核心打造一个技能方案自然也是完全可行的，加点如下。

右边技能树，【敏捷动作（等级 1)】到【致命警戒】再一路往下，把【惊吓】和【没问题】点出来。【冲击回合】和【震荡射击（等级 3)】不是这个加点的核心，可以考虑忽略。(共 6 点)

左边技能树，【精确射击（等级 1)】一路点到【顿悟】(共 3 点)。然后从【弱点】往上点尽头的【连杀】，再把【额外弹药】和【好运连连】也点出来，【第一滴血（等级 3)】可以忽略。(共 5 点，不包含【弱点】)

最后 4 个技能点可以从【弱点】往下点，点出【精确射击（等级 2)】后左转，把【正中靶心（等级 2)】和【序曲】点出来，正好 18 点用光。

这个加点除了最大化暴击的收益，也有着不错的再动（【连杀】)、子弹续航（【额外弹药】）和技能回转（【顿悟】）能力，【惊吓】也能常常发挥最大效果，对保证队友生存有一定的帮助。

2. 技能射手：顾名思义，因为狙击兵本身的进攻性技能比较多，所以这个加点更专注于让其尽量拥有足够多的技能，并以这些技能的效果配搭来在短时间里产生大规模的输出，代价是技能冷却时间内狙击兵的战斗力会有明显下降，所以建议玩家可以在后期获得了缩短角色技能冷却时间的模组被动技能【专长】后再来尝试，体验会比纯粹的前期加点更好。

具体的加点方案是——右边技能树，【敏捷动作（等级 1)】开始向上，从【二次机会】一路加到【敏捷动作（等级 2)】，左右点出【设置】和【终极射击】，【移动射击】不建议点出，最后补点上【主动装填弹药】即可。(共 8 点)

左边技能树，【精确射击（等级 1)】一路点到【顿悟】(共 3 点)。上方点出【抢攻】和【第一滴血（等级 1)】(共 2 点)，下方则从【终了】点到【精确射击（等级 2)】，然后把左边的【正中靶心（等级 2)】和其下方的【序曲】也点出来（共 5 点)。

注意，这个方案放弃了【震荡射击】这个技能，原因是在于其冷却时间过长，而玩家的技能库里已经有一个冷却时间超长的【终极射击】了，如果两个技能都存在，【顿悟】产生的随机冷却时间减少效果的覆盖范围就显得过大，反而削弱了效果。

除此之外要提醒一下，这个方案需要玩家掌握让狙击兵出手的时机，因为一旦一个回合内用好几个技能猛攻一通，就会有起码 2 个回合左右的低潮期，这个时间段内最好不要使用射击，以免影响【设置】的冷却缩短效果。但需要注意的是，【破片手榴弹投掷】不算是“射击”，不会影响【设置】产生作用，然而用其炸死敌人却可以触发【顿悟】，所以在技能都在冷却期间的空档，玩家可以考虑用手雷辅助队友炸死一些杂兵，最好是群集类的（例如苦役兵)，以大量触发【顿悟】的效果，争取尽快恢复技能冷却。

●重装兵（游戏中被译为“重型”）

英雄单位：无
定位：中距离攻击、守点火力输出/压制和BOSS战主力输出
主要武器：幕丘机枪
默认能力：锚——每次射击可以获得“锚定”效果，每层提高10%准确度和15%伤害，最高叠加3层，移动后消失。

使用心得

这是一个初看起来很让人羡慕的职业，竟然可以拿系列正统作品里的临时武器之一“幕丘机枪”直接当成常规主要武器使用，而且角色本身的移动速度其实并不比其他单位慢，看着简直像是开挂了一样。

事实上，如果安排的位置得当，重装兵的输出的确是挺开挂的，“锚定”效果在【锚（等级 2)】技能支持下可以叠到 5 层，那就是 50% 的额外准确度和 75% 的伤害提升，再叠个几层【热火朝天】的伤害增强效果，连 BOSS 都要被射个半死，也难怪本作最终战的时候不准玩家带重装兵，不然战斗难度恐怕会大幅度下降。

幕丘机枪作为主要武器的属性虽然不如游戏正篇作品当中那么霸道，但整体属性也非常强，它拥有所有武器中最高的初始弹匣容量（5 发），仅次于散弹枪的伤害（300），适中的射程（8 米），最高的基础暴击率（25%，和纳许散弹枪一样）和仅次于狙击枪的暴击伤害比例（120%，仅比狙击枪低 5%），常规战斗时的发挥颇为稳定——有时候甚至还会有很严重的伤害溢出，直接一通连射把对面敌人打个稀巴烂，连给队友处决的机会都不留。

硬要说重装兵有什么遗憾，就是射程毕竟不是特别出挑，却偏偏倾向于打阵地战，一旦移动了就得放弃堆起来的“锚定”效果——虽然有技能可以保持效果，但是当回合不能攻击，代价有点太大，而且也不是每回合都能用。

这让原本其实表现挺出挑的重装兵在实战当中却往往无法得到尽情发挥，也在一定程度上影响了他们的出场率——起码在后期的战斗当中，笔者只会在“控制中心”任务当中才会选择使用重装兵，其他任务因为往往涉及到机动作战，对此有点水土不服的重装兵反而是笔者最不常用的职业。当然了，这只是笔者的个人习惯，喜欢重装兵的玩家也大可以将其作为队伍主力使用，他们的表现也并不会令人失望。

推荐技能

1.【坚守】：非常适合近距离群集作战的技能，8 米的范围不大，但因为受惠对象不一定需要是全队成员，所以实际使用时的效果还是很不错的。其提高的命中率在【坚守（等级 2)】时非常夸张，25% 的额外准确度足以让狙击兵的绝大部分攻击命中率超过 90%，甚至有可能在超出射程的情况下还能达到 100% 命中率，配合主攻技能一波流的狙击兵爆发时使用效果拔群。不过因为冷却时间较长（5 个回合），除非有支援兵配合用【激增】来迅速结束冷却，否则最好谨慎选择使用的时机。

2.【爆炸射击】：这个技能树右侧的基础技能本身的效果就颇为夸张，射死一个敌人就可以产生小范围的爆炸，在对抗群集敌人（例如苦役兵）时表现优异。后续把技能点到【爆炸射击（等级 3)】后，光是常规爆炸伤害就足以秒杀一部分兽族士兵单位（例如最普通的兽兵和兽族狙击兵）。不过因为技能对于重装兵的常规射击命中率和杀伤力都有一定要求（射偏和射不死敌人都不能引发爆炸），只建议专精于强化射击的重装兵把这个技能点到最高级。

3.【终极射击】：“大炮”分支的终极技能，效果本身看起来很夸张，但其实是一个有点儿孤注一掷的技能，适合用来对付特别皮糙肉厚的目标——例如火炮兵和掷弹兵。注意，这个技能只需要耗费 1 点 AP，其最终杀伤力是取决于武器的命中率和弹匣残余量，所以在有条件的情况下，请先花 1 点 AP 上弹，然后再使用这个技能。而且如果对目标的射击命中率低于 50%，建议就不要再用了，很容易白白打空弹匣却只是人体描边了一趟。

4.【热火朝天】：特定情况下效果非常夸张的一个技能，例如开启之后再使用上面的【终极射击】，在攻击没有把敌人射死之前，【热火朝天】的伤害提升增益会不断叠加，直到敌人死亡或弹药打空为止，而全程只消耗了 1 点 AP（发动【终极射击】时的消耗，【热火朝天】本身启动后会返还 1 点 AP，约等于零消耗），而且这个过程当中，【锚】的增益效果也在堆叠，最理想的情况下，叠满增益的重装兵自身的普通射击伤害能够过千，暴击伤害甚至可以达到 3000 以上。

玩家可以考虑在特定回合对一个远处命中率只有 10% 左右的敌人使用这种战术，那可能把弹匣打空了也没法击中对方，但每一次射击都可以堆叠“锚定”和“热火朝天”，之后只要上个弹，支援兵再给个【加攻】补点 AP，在重装兵附近的敌人就只有被秒杀的下场了。

5.【压制火力】：技能本身的常规效果就是一次普通的射击，没有任何伤害和命中上的额外增益，但是无论攻击是否命中，以被射击目标为中心的 4 米（提升到等级 2 为 5 米）范围内，所有敌人都会获得压制效果，中断目前任何行动并且无法移动。在玩家暂时缺乏手榴弹等范围杀伤手段，而附近又有敌人用密集阵型摆出警戒射击封锁阵时，这招技能可以起到奇效。

推荐加点

1. 火力全开：从上面的技能推荐当中，相信读者们都已经能看出来，重装兵最适合的定位就是纯粹的重火力输出，所以下面这个技能加点也是以此为核心。

左边技能树——点出【鲁莽射击（等级 1)】和【锚（等级 2)】（共 2 点）。

从【鲁莽射击（等级 1)】向下，点到【热火朝天（等级 2)】，把左边的【终极射击】和右边的【余烬】都点上，【鲁莽射击（等级 3)】建议不点。（共 5 点，不包含【鲁莽射击（等级 1)】）

从【鲁莽射击（等级 1)】向上，一路点到【重新部署（等级 2)】，点出左边的【气势如虹】和【刷新装填弹药】，右边的【准备就绪】笔者个人不太推荐，主要是表现不太稳定。（共 5 点）

右边技能树——这边的安排比较自由，主要看玩家在注重火力射击之外的定位。如果是打算让重装兵上最前线当火力点，可以点出【治疗锚】和【防御锚】，然后朝上点出【轰鸣手榴弹】，进一步保证角色的生存能力。

如果是走警戒射击路线，从【爆炸射击（等级 1)】往下点出【准备就绪】（这个技能和“专家”分支的终点技能翻译重名），接着是【压制火力（等级 1)】→【快速警戒】→【压制火力（等级 2)】→【屠宰者】，正好把和提升警戒射击的相关的技能基本都点出来了。比较注重移动速度的玩家也可以放弃【压制火力（等级 2)】，改成点出【反击推进】，配合【重新部署】可以让重装兵也拥有不俗的阵地转移能力。

2. 爆破高手：虽然前文当中提过，侦察兵才是对【破片手榴弹投掷】技能支持最多的职业，但其实重装兵也是有着一定的技能支持，让他们可以在发挥破片手榴弹威力上得到一定的优势，下面的这个加点方案就是以此为核心构思的。

右边技能树——点出【爆炸射

击（等级 1)】后往上点【效力】，然后沿路把“爆破兵”分支的技能都点满。(共 8 点)

左边技能树——点出【鲁莽射击（等级 1)】后继续解锁【锚（等级 2)】,然后往上点到【重新部署（等级 2)】,再把左边的【气势如虹】和【刷新装填弹药】点出来。(共 7 点)

剩下的 3 点玩家可以按照自身的玩法倾向分配，想要在爆破之外保留一定的输出能力,可以在【锚(等级 2)】下方一直点到【热火朝天（等级 2)】，而如果比较在乎生存能力，可以返回右边技能树把【治疗锚】和【防御锚】点出来,再配一个【准备就绪】或是【压制火力（等级 1)】。

但这个加点有一个比较明显的问题，就是【破片手榴弹投掷】基本只能靠【投机取巧】来减少冷却时间，效率并不高，所以玩家还是要和走爆破专家的侦察兵一样，依靠“独立共和国联盟枪套”的【多功能腰带】技能来降低【破片手榴弹投掷】的冷却时间，必要时甚至可以考虑穿上整套的“独立共和国联盟”护甲，进一步强化手榴弹的威力和范围，来保证自身的输出和技能回转速度。

最后提一句,发动了【重新部署】后虽然不能射击，但其实是可以投掷和埋设手榴弹的，所以走爆破高手路线的重装兵可以用这招来作为深入敌阵埋雷的手段（技能开启后会获得 3 点 AP)，效果也相当不错。

敌人介绍

●杂兵

敌人名称	特点
兽兵	常规单位，无特点
苦役兵	纯近战，靠近其身周会被借机攻击
掷弹兵	高生命值,移动慢,靠近其身周会被借机攻击,被攻击后会狂暴,移动速度和杀伤力提高,但失去借机攻击能力
兽族狙击兵	生命值较低，远距离攻击，可用技能【固定】锁定我方单位，不攻击时会发动【蹲伏】保护自己
火炮兵	最高生命值的杂兵，移动速度极慢，不会使用掩体，攻击距离远而且无视掩体，死亡后会掉落榴弹发射器
爆雷虫	生命值极低，死亡后会产生大威力爆炸，如果对其攻击射偏，它会获得一次移动机会。可以通过指令将其踢飞，被踢飞的爆雷虫暂时失去移动能力
肯突兵	能够为身周附近的兽族单位提供极高的伤害减免增益，对靠近自己身周的敌人发动声波冲击击退对方，但一回合只能生效一次，死亡后其他兽族身上增益效果会消失。
护卫兵	使用大威力的机械弓，可以用【指令】技能锁定我方单位来让其暴露弱点，闪避率高，死亡后会掉落机械弓。
追随者	强化版的兽兵，生命值更高，枪法更准，死亡后会在身周散发毒气，让我方单位获得 2 回合内造成伤害降低 75% 的减益状态。
狂热者	强化版的肯突兵，生命值更高，声波攻击范围更广，但仍然只能生效一次，死亡后也会在身周散发毒气。

●BOSS

《战术小队》里只有三个 BOSS，分别对应三场 BOSS 战，下面会简单介绍难点和打法。

巨龙兽

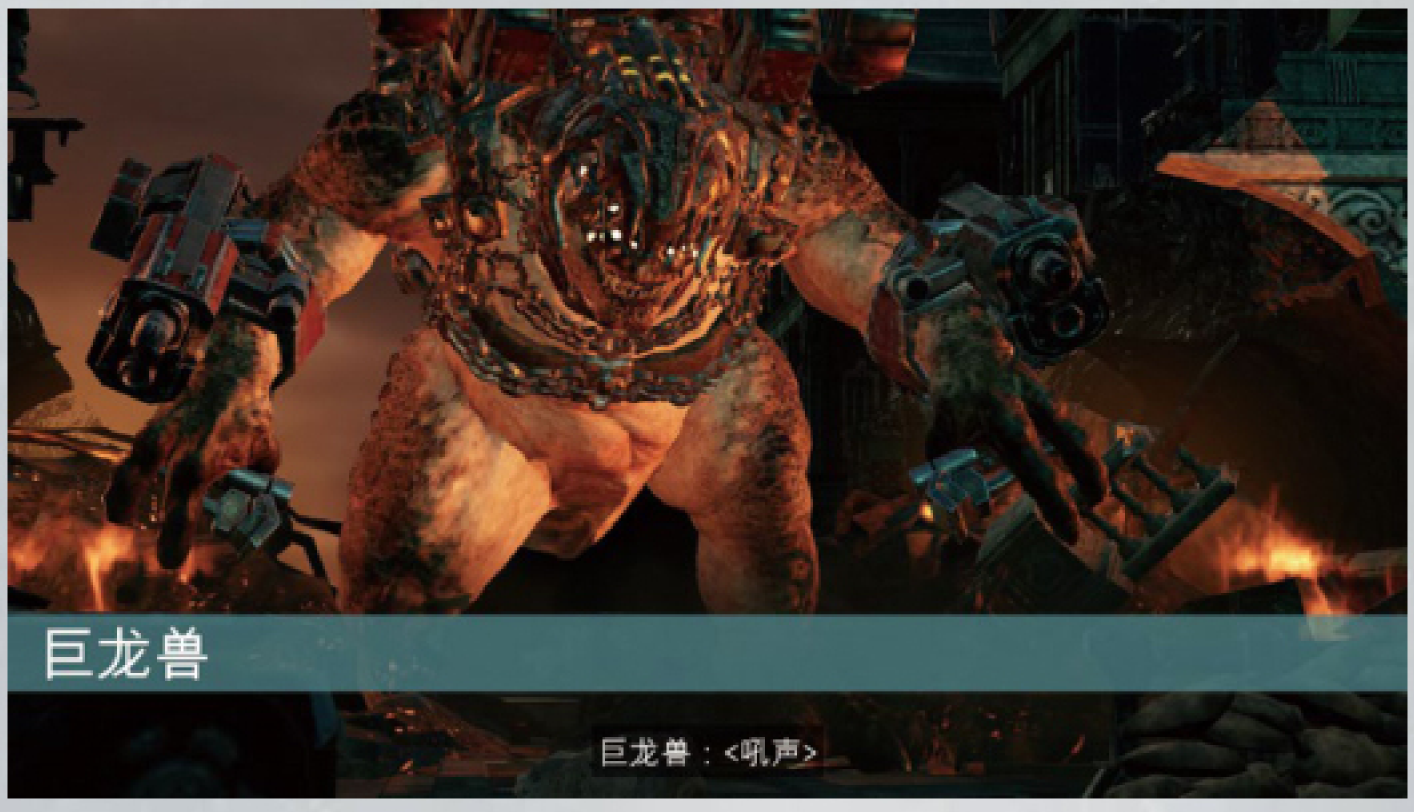
可攻击部位：背部伊姆能源容器（三段生命值），手部机关炮 ×2

攻击方式：手部机关炮扫射（如果还没被击毁），肩部飞弹攻击（我方回合显示锁定位置，敌方回合飞弹落地），踩踏攻击（如果移动范围内有我方单位）

难点：每一次伊姆能源容器受到攻击后，巨龙兽会转身，此时面对巨龙兽的我方单位只能攻击手部机关炮，打不到背部，需要在场景另外一边的队友攻击能源容器，诱使巨龙兽转身。另外容器每失去一段生命值，肩部飞弹攻击的锁定目标会增加一个（一开始两个，每失去一段生命值多加一个)。最后，战场上会不断出现兽族洞穴，里面会不断刷新苦役兵。

打法：建议任务当中可以安排一个侦察兵大众脸作为第四人参战(其三个角色固定为盖比、希德和米凯拉)，一般来说 BOSS 战开始后这个角色会被分在米凯拉那一边，其任务不是用霰弹枪和巨龙兽死磕，而是发挥其机动性，专职对付地图上出现的兽族洞穴和空降的杂兵，而另外一边的类似任务则交给武器射程更短的希德，盖比和米凯拉则专心对付巨龙兽。

注意，巨龙兽的手部机关炮扫射命中率并不低，而在后期容器生命值越低时，玩家越需要专心对付兽族洞穴和移动躲避飞弹，越难抽出时间对付这两门机关炮，所以初期要先把注意力放在摧毁机关炮上，然后再把火力放在巨龙兽背后的容器上。



潜地兽

可攻击部位：头部（前两段生命值)，起重机（最后一段生命值)，腿部（有独立生命值，竖起时才能攻击到)

攻击方式：我方回合会标示出长方形的攻击轨迹，敌方回合会挥动腿部，沿着轨迹发动大威力的冲击波攻击。损失一段生命值后，这个攻击会变成一次有两条轨迹，损失两段生命值后会变成有三条轨迹。前两段生命值阶段，发出冲击波后，潜地兽会放出地雷并竖起腿部，地雷触发对象敌我不分，也会炸死踩进范围当中的敌人。

难点：潜地兽的攻击方式或许比较单调，但范围和攻击力都非常夸张，迫使我方要不停躲避其攻击。而当其不攻击的时候，又会用腿部挡住自己的头，让我方单位无法直接削减其生命值。除此之外，战场上也会定期出现敌人增援，包括兽族洞穴，这都是需要去优先处理的。

打法：因为任务强制要求三个英雄出场，所以这场 BOSS 也只有一个大众脸的位置，笔者个人推荐带一个有点出【锚（等级 2)】、【重新部署（等级 1)】、【热火朝天（等级 1)】和【效力】技能的重装兵，负责对潜地兽进行主要输出，其他我方单位除了米凯拉可以抽空狙一下 BOSS，大部分精力放在处理敌人小兵身上，偶然如果离 BOSS 身边足够近，而对方又没有竖起腿部，可以对其头部投掷手榴弹，能产生不俗的伤害（需要手榴弹投掷曲线锁定在 BOSS 头上时才能正确造成伤害，丢到身边是没有用的)。队伍成员最好尽量保持位于中央平台的两侧，留给自己足够的空间躲避冲击波和地雷。

另外笔者个人建议除非队伍的火力非常惊人，否则不要浪费弹药去射击竖起的腿部，因为其生命值在每次竖起时都会重置，所以除非一个回合内将其生命值打空，还能在后续对潜地兽头部输出不俗的伤害，不然还不如不打。更气人的是，就算腿部被强行打开，潜地兽的行动模式是不会有变化的，下一回合它照样会开始准备发动冲击波。不过手榴弹除了对 BOSS 头部有特效，对腿部也有特效，所以如果在其身边的我方单位手榴弹正好都冷却了，倒是可以考虑强行将其腿部炸开，让重装兵全力输出。

最后提一句，打掉潜地兽第一段生命值后可以中止它正在发动的冲击波，但它也会立刻进入

竖起腿部的状态，防止玩家立刻追击。而打掉第二段后它会进入狂乱状态，不再有竖腿阶段，而是不停发动冲击波和地雷，玩家需要将其上方的起重机打下来将其压死。这时候可以考虑强攻抢时间，不然很容易会被其持续不断的攻击压垮。

海卓兽

可攻击部位：头部（三段生命值），飞弹发射器（有独立生命值，发动飞弹射击前才能攻击到）

攻击方式：飞弹锁定（我方回合显示锁定位置，敌方回合飞弹落地，同时海卓兽更换场地）、咆哮（更换场地后的首个敌方回合开始时 / 从飞弹发射器被击毁产生的硬直中恢复后发动，对面前平台处的我方单位造成伤害，并产生击退效果，附带降低移动速度的“残废”减益）

难点：海卓兽会频繁更换所在平台，而每一次更换都会在两个平台的通道大门当中召唤兽族杂兵来支援，分散玩家的火力。另外其弱点部位飞弹发射器有两个，不但只有发射飞弹之前才会出现伤害判定，而且只有一个回合让玩家输出，甚至更苛刻的是玩家只有同时打掉两个发射器，才会让海卓兽陷入持续一个回合的硬直。更过份的是，发射器位于其身体后方，位置很高，除了狙击枪，其他武器在射击时会存在射程不足导致命中率偏低的问题。

打法：这场战斗固定是四位英雄出场，没有大众脸可以选，所以也没有重装兵可以使用。在这种情况下，玩家如果想要战斗过程更为顺利，可以考虑消耗代币调整一下四位英雄的技能树，拿掉一些标明对 BOSS 无效的技能，并且明确好队伍当中每个角色的分工。

以笔者自己的配置为例，盖比的职责是奶，兼任他所在一侧的枪械输出，所以他的技能都是偏辅助的。雷娜负责主力清除杂兵，走爆破和枪械射击路线。另一边希德主要负责处理杂兵，走威吓 + 大出血路线，而米凯拉作为最容易攻击到导弹发射器的单位，应该走输出较为平滑稳定的暴击流。

以这种策略为核心，玩家可以先让海卓兽更换一次场地，因为它一开始处于盖比和雷娜所在的平台。等其来到希德和米凯拉所在的平台后，后者专心对付飞弹发射器，前者如果已经解决了杂兵，可以辅助输出，争取在一个回合内打爆两个发射器。这样第二个回合时海卓兽会陷入无任何行动的硬直，也不会召唤新的杂兵，希德和米凯拉可以趁机对头部猛力输出。而另外一边的雷娜可以先去刷怪的大门前埋雷，盖比则可以酌情用增益技能协助队友爆发。

在硬直回合过去后，海卓兽并不会飞走，而是会继续重新启动飞弹发射器，玩家可以重复之前的流程，让其继续陷入硬直。不过期间盖比需要多用技能来维持住对面平台两个队友的血线，因为每次硬直过后海卓兽都会发动咆哮，为了保持命中率而留在其正面平台上的希德和米凯拉几乎无法躲避这类攻击，必须要奶住。笔者甚至建议米凯拉可以考虑带一个治疗手榴弹，必要时可以救急，只要希德自己留着有破片手榴弹，应该就足够清杂兵了。

除了这个比较极限的打法，玩家可以选择放弃攻击飞弹发射器，专心打头直接击杀海卓兽，但这种打法需要频繁面对其更换平台和召唤杂兵，更考验玩家处理敌人的策略和把握输出机会的能力。

全成就指南

成就综述

成就总数	1000 点 /50 个
完美难度	7/10
完美所需时间	60 小时 ~100 小时以上 （取决于玩家策略游戏水平和在掉落装备上的运气水平）
在线成就 / 奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就 / 奖杯	无
成就 / 奖杯 BUG	有
特殊需求	无

《战术小队》继承了“《战争机器》系列”全成就的硬核理念，而且因为本身是 SLG，甚至进一步提高了全成就的门槛。举个最简单的例子，一般 SLG 当中的铁人模式里，玩家的队伍成员死亡并不会让整个游戏结束，因为那都是些随机生成的大众脸角色，可以在招募里重新补充培养。然而《战术小队》里的四位英雄里只要任何一个死了，就会立刻 Game Over，铁人模式当中就意味着存档瞬间就会被删除，只能重头来过……

除此之外，系列惯有的那种大量击杀兽人的累计型成就也仍然存在，还有《XCOM》类 SLG 常见的铁人模式通关和疯狂难度通关，以及不死一人通关疯狂难度战役等等。

如果玩家们是策略游戏老手外加硬核成就饭，可以考虑一周目直接上疯狂难度 + 铁人模式，如果还能真的保证一人不死通关，可以一下子搞定游戏里最难啃的成就。

但这个方式实在不适合一般人，所以笔者更建议大家尝试一次普通的“中级”难度通关，并顺道完成一系列的技巧性成就，最后开启老兵模式后，连续完成 20 个老兵任务，只要运气不太坏，传奇品质装备相关的成就也能手到擒来——但笔者也有看到不少人表示自己玩了差不多 70 个老兵任务还是凑不全所有英雄的传奇武器模组，所以这里面有很大的偶然性。

之后一般玩家可以继续挑战疯狂难度，没有铁人模式限制的情况下，要做到一人不死还是可以的，毕竟玩家可以选择重试关卡。最后只要用新手难度通关铁人模式，再补全剩下的成就即可。

成就详解

战火人间 5 点
解锁条件 已逃脱黎明之锤的攻击。

完美一枪 10 点
解锁条件 已和米凯拉组队。

长得壮，摔得狠 10 点
解锁条件 已击败巨龙兽。

太有骨气了... 10 点
解锁条件 已解救逃兵。

受伤的手，受伤的心 20 点
解锁条件 已击败潜地兽。

死人不会说话 20 点
解锁条件 已经智胜普雷斯考。

法斯格的冠军 40 点
解锁条件 已完成所有战役幕次(任意难度)

法斯格的英雄 60 点
解锁条件 已以熟练或疯狂难度完成所有战役幕次。

法斯格的救世主 80 点
解锁条件 已经以疯狂难度完成所有战役幕次。
获取方法 如果第一次通关就选择疯狂难度，解锁本成就时也会一同解锁“法斯格的英雄”和“法斯格的冠军”。

粉碎一切！ 10点
解锁条件 已完成 1 次破坏支线任务。

勇者天佑 10点
解锁条件 已完成 1 次搜刮支线任务。

都别动，打劫！ 10点
解锁条件 已完成 1 次控制支线任务。

团队更强大 10点
解锁条件 已完成 1 次解救支线任务。

终局之战开始了 10点
解锁条件 已完成1次老兵任务。

我可以和你耗一整天 30点
解锁条件 已完成20次老兵任务。

获取方法 老兵任务指的是通关后进入老兵模式时，每完成三次老兵支线任务，就会出现的单独任务。完成一次老兵任务，游戏界面右上角出现的老兵任务标记（红色）旁的数字就会+1，让数字到达20即可解锁本成就。

兽兵屠杀者 10点
解锁条件 已击杀 10 个敌人。

兽兵杀戮者 20点
解锁条件 已击杀 1000 个敌人。

兽兵天谴 50点
解锁条件 已击杀 10000 个敌人。

获取方法 除了通过正常完成关卡杀敌，玩家也可以通过进入关卡，快速杀掉起始位置附近的一群站位密集的弱小敌人（爆雷虫或苦役兵），然后立刻选择放弃任务，杀敌数仍然会被累计，之后再重新开始这个任务，周而复始即可。笔者推荐第三幕的第三章任务，开场后只要操纵一个角色往左边移动约2AP的距离，应该就可以看到一群大约6个左右的爆雷虫，用攻击打爆其中一个，引发的连锁爆炸能够清场，之后立刻放弃任务即可。注意，只有放弃任务可以让成就累计进度，从检查点开始是不行的。

战术无敌！ 5点
解锁条件 已执行1次链锯处决。

滴答滴答... 5点
解锁条件 已使用爆雷虫爆炸击杀1个敌人

轰鸣震天！ 30点
解锁条件 已使用爆雷虫爆炸击杀100个敌人。

获取方法 通过踢飞爆雷虫指令，把其踢到其他敌人身边，再用攻击将其杀死，即可用其爆炸杀伤敌人，如果其他敌人被炸死即可累计进成就当中。

传...(等会儿)... 20点
解锁条件 已使用所有传奇模组升级1件主要武器。

传...奇！ 40点
解锁条件 已使用所有传奇模组升级每个英雄的主要武器。

获取方法 每个武器有四个模组位置，而传奇模组就是黄色边框的武器模组，玩家也可以在其名字上方的品质栏上看到“传奇”的字样。这种模组并不罕见，玩家在游戏过程当中应该会在任务主要奖励或可选条件奖励当中获得过不少这种品质的模组。但本成就的难处在于每一个英雄（盖比、希德、米凯拉和雷娜）的武器模组槽都装备上传奇品质模组，而鉴于除了任务奖励之外，玩家没有其他稳定获得传奇模组的途径（任务过程中拾取的装备箱最高只到史诗品质，传奇装备箱只在可选条件奖励中会出现），所以最靠谱的方法就是在通关后开启老兵模式时，通过不断完成有传奇武器模组奖励的支线任务来刷——主线老兵任务只会奖励传奇护甲，不会有传奇武器模组。但这里有个偶然性很强的地方，那就是支线任务有没有传奇武器模组奖励完全是随机的，有可能刷出来的4个任务里都只有史诗武器模组奖励，所以这个成就是相当看脸的。

我是钢铁侠 10点
解锁条件 已在启用铁人模式的情况下，以任意难度完成战役。

强若天神 20点
解锁条件 已在没有友方单位死亡或被击倒的情况下完成 20 次任务。

不死之身 40点
解锁条件 已在没有友方单位死亡或被击倒的情况下完成 100 次任务。

从不失手 10点
解锁条件 已在击中几率不超过10%的情况下，击中1个目标。

获取方法 玩家可以在任意关卡的起始阶段尝试完成这个成就，只要找一个在射程内但是距离极远的目标，一般命中率就只剩下10%，不断对其进行常规射击，直到命中并将其杀死即可解锁，如果AP耗尽也没有成功，读取检查点再试一次即可。建议在新手难度用重装兵来尝试，其攻击命中后的杀敌效率是最高的，敌人在这个难度也是最脆弱的。

杀戮让我快乐 10点
解锁条件 已通过踢入爆雷虫封闭1个兽族洞穴。

获取方法 其实并不真的需要把爆雷虫踢进去洞穴，只要引诱爆雷虫来到洞穴旁边，将其杀死引爆也可以解锁。但总体来说，把爆雷虫踢进是最靠谱的，这可能意味着玩家要让一个兽族洞穴持续存在一两个回合才能找到合适机会，但也要记得，兽族洞穴并非持续存在，在生成一定量的敌人后，它会自动坍塌，所以玩家有可能要在有条件的关卡通过读取检查点多尝试几次才能做到。

我为你准备了炸弹！ 10点
解锁条件 已使用榴弹发射器击杀1个火炮兵。

获取方法 不需要全程用榴弹发射器攻击，只需要用发射器进行最后一击即可。

正义之士的道路 10点
解锁条件 已在没有友方单位死亡或被击倒的情况下完成 1 次任务。

买一送一 10点
解锁条件 已通过 1 次子弹爆裂击杀 1 个敌人及其身后的 1 个敌人。

获取方法 游戏中的武器射击在杀死了目标后，如果射击还没有完成，则能够对目标身后的单位（无论敌我）造成伤害，建议可以用重装兵对着两个一前一后贴得很近的苦役兵发动攻击（推荐新手难度），因为幕丘机枪的射击时间比较长，前面的敌人被杀死后还会有足够的射击时间来杀死后面的敌人。

惊天一击 10点
解锁条件 已使用 1 次机械弓射击达成4个击杀。

获取方法 机械弓的锁定射击和抛物线射击都有极高的威力和极大的爆炸范围，拿到后对准站位密集的敌人来一发即可解锁。

爆破专家 10点
解锁条件 已在任何敌人涌出之前封闭1个兽族洞穴。

获取方法 主要在兽族洞穴首次出现但尚未开启的回合在上面埋设手榴弹，或者让侦察兵丢一个地雷在上面，即可在敌人回合洞穴开启的瞬间直接将其炸塌。

正午时分 30点
解锁条件 已只使用史纳制式手枪施加伤害完成1次任务。

获取方法 全程让所有单位只用手枪杀敌完成任务即可，可以在新手难度的初期关卡轻松达成。

我，独一无二！ 30点
解锁条件 已配合一名士兵完成 1 次疯狂难度的任务。

获取方法 条件翻译不太好读懂，其实就是只用一名士兵在疯狂难度完成一个任务。听起来有点麻烦，但其实玩家可以尝试在“拾荒”类型的任务当中完成，因为这类任务不需要玩家杀敌，只要捡够三个箱子再走到撤离点即可。建议用一个技能点比较充足的侦察兵，在点出【冲刺（等级3）】和各种增强【隐形】效果的技能后，靠着快速突进和隐身保命来完成任务。

不死军团 50点

解锁条件 已在没有单位阵亡的情况下，以疯狂难度完成战役

强悍战术 100点

解锁条件 已赢得“兽兵天谴”、“不死军团”、“我可以和你耗一整天”和“轰鸣震天”！

获取方法 统计型成就，解锁条件当中的四个成就即可解锁本成就，但目前有部分玩家报告达成条件后却无法解锁，除了一些非常规方法（在文件夹里替换存档），目前没有比较稳妥的解决方法，碰到了只能静待官方解决了。

布莱特真聪明！ 10点

解锁条件 已通过 1 次警戒行动击杀 5 个敌人

获取方法 可以通过用一个强化了警戒射击技能路线的重装兵加上两位左右的支援兵来达成，只要先找到一个有大量苦役兵出没的关卡，在确定会遭遇这群敌人后，找一个合适的位置，先让重装兵待命，然后支援兵给其使用【加攻】来把其AP提升到5点以上，最后在确保武器弹药充足的情况下让重装兵进入警戒射击状态，之后就等敌人在他们的回合自己冲上来送人头了。

皮纳塔 10点

解锁条件 已击杀被任务中每个战士伤害过的 1 个单位。

获取方法 可以在BOSS战里解决，例如初期的巨龙兽BOSS战，确保每个单位都有对其发动攻击并造成伤害，然后将其击败即可。

天翻地覆 5点

解锁条件 已使用医疗手榴弹治疗 1 个敌人。

该死，我打爆了马文的头 5点

解锁条件 已通过友方误伤击倒 1 名战士。

获取方法 获得方法：用破片手榴弹炸死一名队友即可，但要注意新手难度是没有友军伤害的，所以请在中级或以上难度尝试解锁这个成就。

抱歉，我打扰到你了吗？ 5点

解锁条件 已使用史纳制式手枪进行扰乱射击，中断敌人警戒

我们该带上散弹枪的... 10点

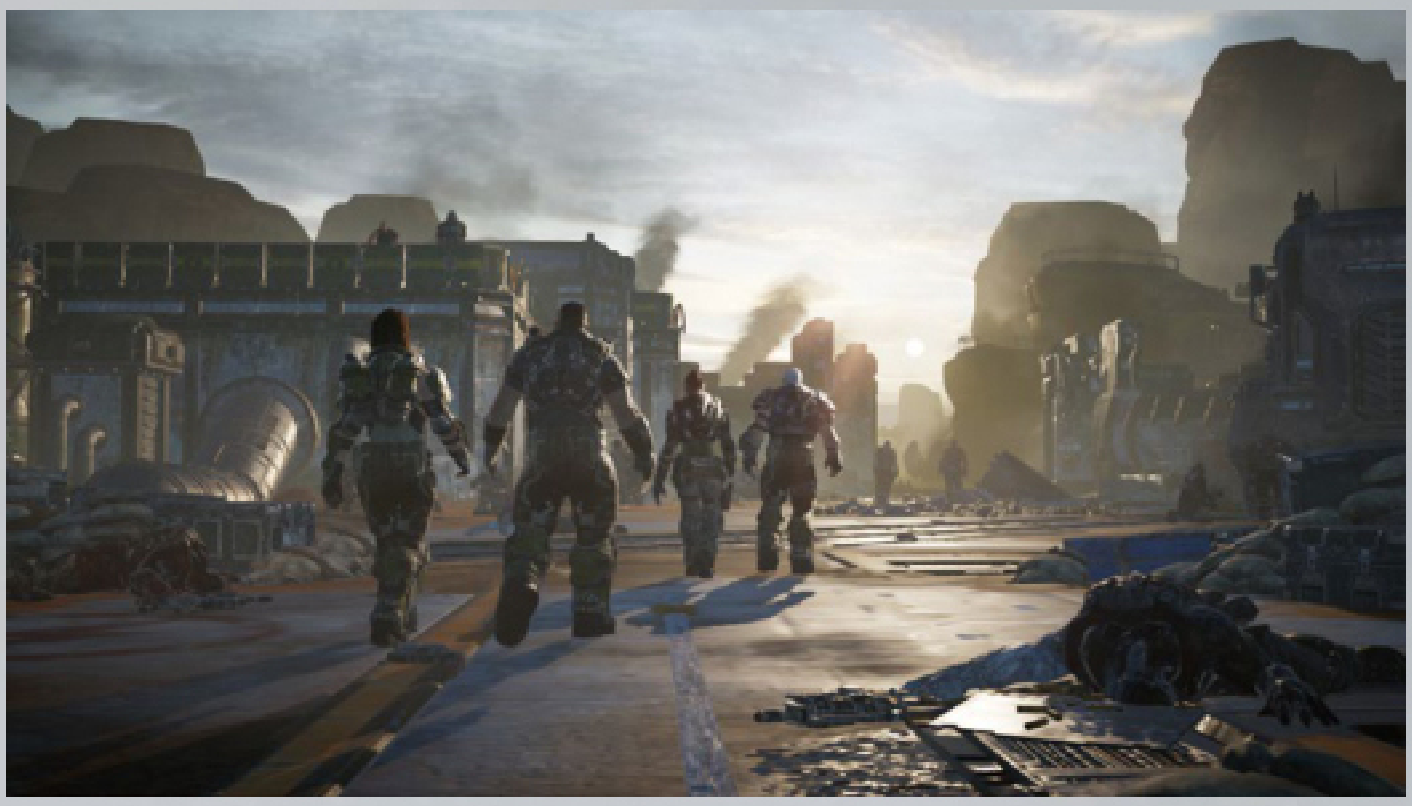
解锁条件 已配合所有侦察兵单位完成 1 次老兵任务。

获取方法 条件翻译比较难理解，其实就是用四个侦察兵完成一次老兵任务，注意一定要是老兵任务，老兵支线任务不算。最简单的是去完成一个拾荒模式的老兵任务，四个侦察兵捡够三个箱子然后立刻开溜，完全不需要去战斗。

溜后门 10点

解锁条件 已在脱离隐形后，使用 1 次勇往直前击杀 6 个目标。

获取方法 最合适的关卡就是第三幕的第三章任务，任务开始区域左边就有6个爆雷虫，用侦察兵隐身后通过冲刺跑到不会被炸到的最近距离，使用【勇往直前】技能杀死其中一只爆雷虫，之后的连环爆炸会直接清场并解锁成就。



数三下 10点

解锁条件 已在 1 个回合内，利用最大锚定加成发射 3 次爆炸射击。

获取方法 需要很特殊的配置，首先需要一个有点出【爆炸射击】，但没有点出【锚（等级2）】的重装兵，然后给其配2~3个点出了【加攻（等级3）】和【激增】支援兵。接下来找一个有起码三个距离队伍不远的敌人和起码一个离队伍很远的敌人的场合，先对重装兵使用加攻，让其AP超过6，之后重装兵对远处敌人使用常规射击——最好是命中率只有10%的那种敌人，把“锚定”增益叠到3层，接下来玩家需要对近处的敌人使用【爆炸射击】，攻击杀不死对方也没关系，但必须要命中，之后用其中一个支援兵的【激增】重置重装兵的【爆炸射击】冷却时间，再对下一个敌人使用，如此循环，只要三次【爆炸射击】都成功命中敌人，就可以解锁成就。

天堂里的烦恼 10点

解锁条件 已加攻合作单位并通过其击杀获得 3 个行动点。

获取方法 条件翻译有缺漏，其实是对一个已经拥有了【团队合作】增益的单位使用【加攻】，并通过其击杀敌人来让提供增益的支援兵获得3点AP奖励。这需要支援兵把【团队合作】提升到等级2，【加攻】等级随意，然后让支援兵对任何一个我方单位同时使用这两个技能，接着只要对方一个手雷炸死三个苦役兵，或是一枪打死一只爆雷虫并炸死附近其他两个敌人，就可解锁这个成就。

午夜时分 10点

解锁条件 已使用复仇者技能获得行动点，然后使用愤怒射击击杀为您带来行动点的单位。

获取方法 【复仇者】技能需要有队友被击倒或击杀才会给先锋奖励AP，常规战斗当中这点不太可控，但有个简单方法，就是操纵我方一个低生命值的单位（可以先用手榴弹炸到残血）直接跑到会使用借机攻击的敌人身边（推荐苦役兵），等队友被对方用借机攻击打倒后，先锋用【愤怒射击】作为最后一击击杀这个敌人即可。

上上下下 10点

解锁条件 已在同一回合中，使用 A 小队和 O 小队各两次。

获取方法 条件翻译严重有误，其实指的是一个回合当中让狙击兵分别触发【抢攻】（原名为“ALPHA”）和【终了】（原名为“OMEGA”）各两次。一个简单的做法是让一个学会了这两个技能的狙击兵带上三个有【加攻】技能的支援兵，并且前者不要准备任何会提升弹匣容量的模组和护甲，如果有提高狙击枪伤害但会降低弹匣容量的模组最好装上（最完美的情况是弹匣最大容量为1），接下来只要找一个距离最远的敌人——最好命中率是10%那种，让支援兵给狙击兵挂满【加攻】，射空弹匣两次即可解锁。

完美结束 20点

解锁条件 已使用医疗手榴弹能力救活 1 个侦察兵，并使用该侦察兵通过勇往直前击杀至少 5 个敌人。

获取方法 需要一个点出了【医疗手榴弹（等级2）】的支援兵，最好有【加攻（等级3）】，然后需要有一个学会了【勇往直前】的侦察兵。找一个有5个以上苦役兵群聚起来的场合，先让其他队友用手榴弹炸伤侦察兵，然后操纵侦察兵冲进苦役兵群，让其被对方的借机攻击打倒，之后支援兵用【医疗手榴弹（等级2）】将侦察兵救起，给其挂上【加攻】，接下来就轮到侦察兵用【勇往直前】大发神威并解锁这个成就了。

残忍报复和滔天怒火... 20点

解锁条件 已突破 3 个敌人，并分别使用精确射击、鲁莽射击和二次射击将其击杀。

获取方法 条件里说的【突破】是先锋的技能，所以其实条件的正确解读是分别用【精确射击】、【鲁莽射击】和【二次射击】杀死3个有着【突破】减益效果的敌人。想要达成这点需要一个有着先锋、狙击兵、重装兵和侦察兵的队伍，后三者要掌握上面的三个对应技能（等级最好尽可能高），前者需要解锁【突破】。之后只要找到三个离得比较近的敌人，操纵先锋跑到他们身边发动【突破】，然后分别用队友的对应技能杀死即可。

次世代 专辑 VOL.17 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

相似相“容”——

《生化危机》系列

主要角色脸部模特介绍

从守序善良到混乱邪恶——

Massive 工作室的“黑化”之路

ZA/UM——

来自数字化国度的艺术家和他们的

“极乐迪斯科”

-跨界特攻-

生化危机 抵抗

海贼无双4 | 怒之铁拳4

-蒸汽世代-

极乐迪斯科

战争机器 战术小队

-成就奖杯堂-

XGP成就神作推荐 | 野蛮星球之旅

捉鬼敢死队 高清复刻版 | 天外世界

更多精彩尽在

shop.ucg.cn

UCG专辑 赤焰 光盘定价:49.9元

本手册随盘附赠不能单独销售